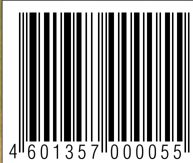
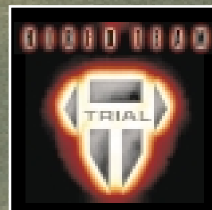


www.game-exe.ru

ЯНВАРЬ 2001



Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.



ВНИМАНИЕ: КОНКУРС!
Стр.103

Cossacks

EUROPEAN WARS



Стр.29–59

PRO et CONTRA

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ ЛОТЕРЕЯ стр.95

Game EXE #1(66)'2001

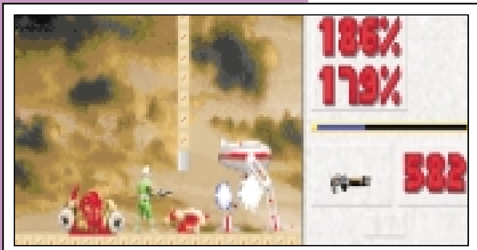
ПРОДОЛЖЕНИЕ — СЛЕДУЕТ?

Здравствуйте, уважаемые! В считанные дни, оставшиеся до наступления нового года, меня одолевают весьма и весьма пессимистические мыслишки. Поводы для радости вроде как и есть, да только... не радуют. Сейчас я вам свою точку зрения с приложением аргументов и фактов изложу, а соглашаться со мной или нет — дело ваше.

Сразу сознаюсь, что ни на минуту не поверил в смерть игр на ПК — мой пессимизм не имеет к этому никакого отношения, не беспокойтесь. Свято место пусто не бывает — гласит народная мудрость. Так что не спешите закупать консоли и ставить свечку за упокой ПК-игр. Как говорят светлые умы, все у нас будет.

ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО И ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО

Другой вопрос — какого качества. Я так полагаю, фантазия разработчиков заметно оскудела. Вот в чем проблема-то. Аргументы? Извольте. Припомните, сколько свежих, оригинальных идей появилось за год? А какой процент этих идей пришелся вам по вкусу? Вот то-то. А теперь подсчитайте, сколько сиквелов и приквелов вышло в этом и готовится к выходу в свет в следующем году? Одних лишь "Дюн" анонсировано два экземпляра, а про Doom и Wolf3D даже вспоминать не хочется — для полной коллекции не хватает лишь всех шести частей Commander Keen. Причем все вышедшие продолжения оказались довольно удачными в коммерческом отношении. А вот если взглянуть на них с другой стороны, то в большинстве случаев, как это ни прискорбно, ухудшения по всем параметрам налицо.





Вот пример — Monkey Island, некогда великолепнейший квестовый сериал. В данном случае наблюдается полный упадок в области изобразительного искусства. Вспомните Гайбраша из второй части: весьма и весьма обаятельный молодой человек с вполне пиратской внешностью — борода, камзол, ботфорты. Вылитый Синяя Борода в молодости! Для полного фамильного сходства не хватает только шпаги — видимо, забыл в первой серии (тоже, кстати, прилично нарисованной). А теперь взглянем на героя третьей части саги про Остров обезьян — субтильный блондинчик в почти дамском трико. Мнда, господа разработчики, дегенерация налицо. По-вашему, это тот самый Гайбраш Трипвуд, дважды победитель свирепого Ле Чака и кандидат в трехкратные чемпионы? Не-ве-рю. Про гайбрашеву подругу говорить и вовсе нет желания: с такими глазищами даже в аниме не берут. Все это меркнет и отступает на задний план при взгляде на часть четвертую, где полигональные уродцы пытаются делать вид, что они НАШИ ЛЮБИМЫЕ ГЕРОИ. Дудки, господа! Маэстро Станиславский, давайте хором? При взгляде на новоиспеченного Гайбраша и его окружение заключение может быть только одно: энтропия прогрессирует, охватывая все новые области: начали с графики, теперь добрались до сюжета и диалогов, а дальше... дальше некуда, позади Москва, Горбушка... И это печалит. Дядя Рон, срочно вернитесь в родное лоно!

Есть, конечно, и удачные продолжения, например BG2 (мне, как обожателю P:T, было очень приятно вновь оказаться в Сигиле, и не важно, что это была всего-навсего тюрьма), или тот же Cataclysm. Но таких меньшинство. Из всего вышеизложенного вывод один: большинство хороших игр вышло несколько лет назад. Следовательно, господа геймеры, играйте в классику, благо она нынче легкодоступна. То же самое, ей-богу. И за меньшие деньги.

ЯНВАРСКИЕ ТЕЗИСЫ (ПОЧЕМУ СЛЕДУЕТ ИГРАТЬ В КЛАССИЧЕСКИЕ ИГРЫ)

1. Классику надо знать и уметь, дабы иметь возможность вовремя ставить на место зарвавшихся типов, в наглую заявляющих об оригинальном геймплее своего тетриса. Исключение: и впрямь оригинально.

2. Первая часть обычно интереснее второй. Исключение: обе полное гэ.

3. Ремикс и ремейк всегда хуже оригинала. Исключение: изменения носят косметический характер.

4. Старые игры хорошо развивают воображение и сообразительность. Поглядите на несколько крупных пикселей, изображающих нечто, — нужно догадаться, что это и есть наш супергерой. Вслушайтесь в скрежет спикера — правда, трудно поверить в то, что звучит настоящий оркестр? А вы вообразите... Исключения: отсутствуют.

5. Старые игры развивают интеллект. Как настроить систему, чтобы игра не просто запускалась, а еще и использовала мышь и звуковую карту? Поверьте, в случае с классикой (не всегда, конечно) это даже не задача, а шарада, чаще всего решаемая методом научного поиска. У древних разработчиков были весьма странные соображения по поводу конфигурации среднепользовательского компьютера. Исключения: идеально отлаженная система, по-настоящему грамотно сделанная игра.

6. Старые игры не доведут ваш кошелек до инфаркта. К тому же они часто продаются оптом в виде антологий. Исключений замечено не было (это значит, что они могут существовать).

7. Комплект менее существенных причин, недостойных упоминания, опущен.

НО В ИХ СЕРДЦАХ ЖИВЕТ НАДЕЖДА...

Теперь о сиквелах, на которые хотелось бы взглянуть, но... Ну, то, что Westwood/Blizzard не обделит нас очередным C&C/Diablo, сомнений нет даже у наивной чукотской девушки. Funcom тоже недвусмысленно намекает на продолжение *наидлиннейшего из путешествий* — это радует, но бурных эмоций не вызывает. К чему клоню?

Да, есть на свете две игры, которые запали в душу, причем сильно и навсегда. Я говорю о не подлежащих стандартизации Vangers и сногсшибательной Planescape: Torment. У меня в их отношении возник внутренний конфликт: безумно хочу продолжения, но вместе с тем отчетливо понимаю, что оба сюжета пришли к своему логическому концу. Nameless One наконец-то обрел потерянное и теперь расплачивается за свою буйную молодость где-то на нижних планах. Заниматься этим ему предстоит, как минимум, вечность. А с другим персонажем уже не так интересно. "Вангеры" — тут все сложнее и запутаннее. Впрочем, сюжетные лазейки в играх оставляются разработчиками уже инстинктивно, и мне остается лишь верить, что я все-таки заблуждаюсь насчет завершенности обеих историй.

КАК ЛЕВША ДВА БАЙТА ПОДКОВАЛ

Есть и другой выход — ждать появления самопальных продолжений, сделанных гениальными кустарями из-под Нижнего Тагила на конкурс "Наша игра-200x" или просто так, чтобы заявить о себе миру. Это, кстати, выход — наш народ любит все модернизировать. Не в смысле "переводить на ломаный русский", а в смысле "улучшать и доделывать". Вспоминаются некие Taralej & Jabocrack, известные тем, что увлекались выпуском "лицензионно чистых" русификаторов к популярным западным играм. Также на ум идет невесть где раскопанный драйвер для Covox'а, написанный ими же и работавший со всеми EGA-квестами "Сьерры". Вот интересно, где эти парни сейчас и что? Кто знает, пусть делится.

А еще Россия не только родина слонов, но и первая страна, в которой появился мультиплейер в оригинальной Civilization. Некто сообразительный написал программочку, позволявшую играть в режиме "горячего стула" нескольким игрокам. Согласитесь, хорошая альтернатива игре против компьютера. И почему старина Сид не додумался до этого сам?

Наши ведь не лыком шиты — и на большее способны. Начнем по хронологии. Когда-то, давным-давно — лет десять назад, увидела свет игра King's Bounty — прадедушка современных Heroes of Might & Magic, если кто не в курсе по причине недавнего рождения. Нашлись у забавы ярые поклонники, один из которых собственноручно взял да и написал продолжение, довольно-таки заметно изменив игру как внешне, так и внутренне, оставив нетронутой только основную идею. И получилось вполне прилично.

Еще одно явление народного творчества — не такое удачное, как предыдущие — нечто под названием Dune III. Автор этой бирюльки решил не ждать, пока Westwood выпустит продолжение потасовок в огромной песочнице под названием Арракис, и недолго думая сам сработал как бы сиквел. "Как бы" — потому что игра у него получилась походовая, к оригиналу имеющая отношение лишь за счет графики, полностью выдранной из Dune 2, и сюжета. Сами миссии заключались вот в чем: в огромный ящик с песком в случайном порядке засыпались ваши и вражеские войска (из построек на карте могли быть только бетонные плиты) и таким образом предлагалось выяснить, кто круче — вы или компьютер. Правила ведения боевых действий чем-то напоминали систему AD&D (там тоже кости бросают), а сами сражения проходили в два этапа. Первый, очень долгий и нудный: переместить все доступные войска к кучке вражеских юнитов, сиротливо жмущихся к краю карты. Второй: навалиться стенка на стенку. Кто выжил — тот и выиграл. Записываться в середине миссии автор не разрешил, тем самым изрядно разозлив играющее население: шутка ли, в начале каждого нового задания совершать десятиминутный забег до вражеского стана. Не стратегия, а просто какое-то походовое дерби. Исход боя зависел не от стратегического гения играющего, а от генератора случайных чисел. Выпали не те числа на кубиках — и все, начинай игру сначала. Как представишь, что опять предстоит полчаса тащиться через пески... Бр-р-р! Про музыку автор тоже благополучно забыл. А идея-то — X-COM среди барханов — не так уж и плоха. Но, к сожалению, не вытанцевалась.

Еще один симпатичный результат нарушения авторских прав — DOOM 2D, абсолютно плоская аркада, полученная смешением геймплея из Dangerous Dave и DOOM'овской графики, оружия и монстриков. Авторы не поленились скомпоновать "сингл" из девятнадцати интересных уровней, нарисовать стопочку дефматчевых карт ►



"ИЗГНАНИЕ СО ЗВЕЗД"
СТР.40, #10'00

МОЙ ПРИЯТЕЛЬ ROGER WILCO

Итак, несмотря на то что человек я в меру молодой, чувство глубокой и почти счастливой старости охватило меня, когда я три раза подряд прочитал "Изгнание со звезд". Я необычайно остро почувствовал себя старым седым техасцем ("Нас, старых техасцев, хлебом не корми, дай только поговорить о старине, о друзьях и приключениях молодости...") и мечтательно теребил несуществующую бороду, вспоминая былое...

Был я еще юным и неопытным щенком от игр. Сидел с "трешкой" и тешился Wolfenstein'ом, Hostages'ами, Another World'ом и Господь знает чем еще, когда отец принес с работы шесть, кажется, пятидюймовок с тремя закорючками, ставшими святыней для меня. SQ4. Дальше удивление и интерес — мелкий шрифт на фоне красивых картинок, блюющая зверушка и два ублюдка (извините за выражения) с автоматами. Побег, выстрелы, прыжок сквозь туннель. О эта заставка! Песен достойна она. Ей-богу, не шучу — друзей и даже одну девушку водил домой ее смотреть. Разрушенный Кзенон, розовый заяц и странный парень в лохмотьях, огромная птица — да вы и сами знаете, не правда ли? Я влюбился в игру, проходил ее снова и снова, и единственным обломом для меня оставался момент в начале, когда надо было набрать код в машине времени. Кодов не было и приходилось — черт! — использовать чужой сэйвгейм. А еще я влюбился в будущую жену Роджера — помните? Красивая, с волнистыми волосами на фоне развалин. Любовь. Однозначно.

Именно из-за этой любви я не выбросил в ужасе Space Quest 1, попавший в руки некоторое время спустя. Прошел, часто набирая в отчаянии неприличные слова ("If only your mum could hear it!") в забавной прадедушке консоли. Играл с другом и соседом в одном лице — делились, беседовали и радовались удаче. Помню, заглавная надпись "Wellcome" вызвала бурю диких восторгов, осветив экран его слабенького-преслабенького "Спектрума".

Второе путешествие, долгое и тяжелое, прошел, прошел и еще раз сделал это. А потом сидел на гнусно скучных уроках и писал на память все команды, проходя игру в уме...

С третьим "Спейсом" случился определенный казус: во время ссоры с родителями по поводу того, что играю в эту "тупую мультяшку" слишком много, как-то страшно обругал отца на том основании, что он не в состоянии сделать и десятой части того, с чем справляется мой друг Роджер ежедневно... Ничего лучшего не придумал... И как только после этого к компьютеру пустили?

Потом настало время беды. С помощью чужих сэйвов я смог справиться с багги-маус, которая запарывала игрушку сразу после своего альтруистичного вмешательства в станционный компьютер, но вот координаты для Kiz Urazgubi и пары других космических свалок найти НЕ МОГ! BBS, друзья, мольбы к Всевышнему — бесполезно. О самоубийстве я не думал, были мысли о покупке легальной версии с предварительным накоплением капитала (как молодость глупа, как старость брюзглива). Но тут. Избавление. Длинноволосый хиппи на Митинском, продающий две пятидюймовки с файлами primoch.arj и primoch.a01 (что следовало расшифровывать как "примочки" — проще говоря, читы и воксры (sorry again). Это был Мессия, а это были два Корана. Я долетел до Kiz'а, а спустя годик после страшных мучений с покупкой фальшивок (Space Quest 6 original version — polnaya angliyskaya) достал полный и красивый SQ6 и прошел его — три или четыре раза, что, впрочем, не показатель... надо было больше.

Трейлер седьмого был уже на винте; обынтернеченный и пышущий юностью, первой любовью и сотым "Пентиумом", я изредка возвращался к старым "Спейсам". С любовью и нежностью, как к великим средоточиям дитяте-отцовских чувств и вообще всеобщего благоденствия и галактической Нирваны. Я любил их и любил еще неродившегося, но такого же блондинистого и недотепистого Вилко. А ему сделали аборт. А больно было мне. А десятки подписей в пользу не помогли. А делать больше нечего.

"Теперь я живу скромно и тихо в Коста-Рике, пью фалернское и иногда привожу женщину к себе в небольшую серую мансарду. Знакомые больше не беспокоят меня, потому что никто не знает цвета моей двери и запаха моего одеколона. Я же все еще пытаюсь превратиться в туманность..." и, ►

▶ и написать несколько зубодробительных музкомпозиций — это радует. Те, кому предложенного показалось мало, могут блеснуть фантазией и нарисовать собственные карты и уровни с помощью прилагающегося редактора. К чести умельцев могу сказать, что для завершения последнего уровня пришлось даже пошевелить мозговой извилиной — той, что располагается вдоль позвоночника. Видите ли, местный босс — plasmagun на алюминиевых цыплячьих ножках, плюющийся очередями синюшных снарядов, — ну никак не хотел убиваться. Естественно, меня начали грызть сомнения, а существует ли в природе способ успокоить его навечно? Вдруг нет — может, так задумано? После непродолжительного забега по окрестностям, в которых этот монстрячий председатель мирно обитал до моего прихода, героем нашего времени была обнаружена полость в стене, ведущая в неизвестность и расположенная на приличной высоте. Вот в нее-то, ухитрившись сделать rocketjump (как известно, в оригинальном "Думе" никто этим не занимался), я и умудрился улететь. И умер. Понимаете, да? В эту дырку, по чаяниям разработчиков, нужно было зашвырнуть босса, а я не оправдал их надежд — сам залез...

Из более современных продуктов народного творчества могу назвать небезызвестный вам WarCraft 2000, принадлежащий перу киевских засракулей (iow заслуженных работников культуры) из GSC Game World. Да-да, те самые хлопцы, что подарили миру "Казаков", — надо же было ребятам с чего-то начинать. Если по совести, то начали они, конечно же, еще раньше — сами понимаете, с чего (Dune 2000 наградили настолько неблагозвучным переводом — просто в дрожь кидает. Оцените: EVA "окает" настолько сильно, что даже у коренного жителя Вологодчины — меня то бишь — слух режет немилосердно. Как хорошо, что GSC взялась за ум). Сам по себе W2k — продукт, который я оригинальным назвать никак не могу (честно говоря, я бы и WarCraft: Orcs vs. Humans оригинальным постыдился называть — почти калька второй "Дюны", право слово). Зато занимателен, симпатичен ("туман войны" радует глаз — далеко не в каждой современной стратегии такой есть), да плюс ко всему использует в качестве саундтрека набор уворованных у безбашенных Prodigy синглов. Вот как.

ГОЛЬ НА ВЫДУМКИ ХИТРА

Видите, какие у нас таланты в народе спрятались. То, что описано выше, — ни в коем случае не моды, а вполне самостоятельные продукты, написанные практически с нуля. Ну почти: одни позаимствовали общую идею, другие и графику не постеснялись поэксплуатировать (вообще-то, создатели Doom 2D не поленились и движок прихватить, перебрав его под свои нужды). И вся их беда лишь в использовании чужих идей вкупе с собственными наработками...

Вот на таких-то людей, которые делают кустарные сиквелы и просто моды, и направлена моя надежда. Вдруг кто-нибудь из этих энтузиастов захочет сделать сиквел к древнему хиту и сможет убедить больших начальников поделиться кусочком лицензии? Эх, мечты идиота...

ТРАДИЦИОННОЕ НОВОГОДНЕЕ ОБРАЩЕНИЕ К МАССАМ

Уважаемые массы! Если вы чувствуете в себе силы и огромное желание изобрести продолжение чего-нибудь легендарного — не теряйтесь, делайте, что должно. Результаты ваших трудов обязательно будут оценены по заслугам! Вперед, в поход за счастьем!

Александр Металлургический,
sincerely yours.

▶ щелкая мышкой на sq.exe, слушаю пронзительную, как плач новорожденного, спикеровскую музыку и смотрю на самого первого Роджера, оставляющего за собой по ходу движения маленькую и тоненькую ленточку из пикселей.

А если серьезно — спасибо, погрели душу потенциальному старику на завалинке. И хотя сначала я стал судорожно бегать глазами по строчкам, надеясь, что печатается нечто в связи с какими-то новостями о Вилко, и разочарование было основательным, я грелся читая и перечитывая "Изгнание со звезд". Пойду греться и сейчас...
Искренне ваш

Orthodox (dmitromol@mtu–net.ru).

МАТРИЦА СРЕДИ НАС

"ПРОКРУСТО ЛАКОВАНИЯ"
СТР. 92, #10'00



Прочитав в октябрьском .EXE рецензию Олега Хажинского на Age of Empires 2: The Conquerors, до сих пор пребываю в "тупом недоумении и беспричинном страхе". Главный шок — ЭТО ПИСАЛ НЕ ОЛЕГ!

Такая мысль приходит почти сразу, пытается найти выход и к последнему абзацу благополучно его не находит. Я не самый большой поклонник стратегий, однако колонки Олега всегда читаю с удовольствием, удивляясь высокому штилю и тонкому изяществу типографской печати. Но, честслово, этот материал писал другой человек! А может, и не другой... просто Олег был малость того... в бреду, что ли. Уверен, Олег, не дописав текст, просто вышел попить чайку с булочкой, встретил там Скара и, вступив с ним в диспут на тему "Diablo 2 — игра или диагноз?", задержался ровно на 23 минуты, а в это время...

На пороге редакции показался какой-то серьезный гражданин с черной кожаной папкой в руках, в туфлях под цвет галстука, с редкой решимостью на лице. "Вы к кому?" — хотела спросить гражданина Маша, но отчего-то не спросила. А гражданин вдруг увидел свободный компьютер, молча подошел к нему и быстро-быстро стал жать на клавиатуру. Дело в том, что накануне он перепил холодного пива, поэтому не мог ничего объяснить, у него просто пропал голос...

Вскоре, минуты через 22 с половиной, вспомнив, что скоро по "ящику" передача Эдварда Радзинского, он ушел, унеся с собой тайну своего визита, черную кожаную папку и ботинки под цвет галстука. Вернувшийся ровно через 23 минуты ОМХ гражданина, естественно, не застал, лишь почувствовал тепло его рук на клавиатуре, но это его почти не смутило, куда больше его занимало то, что он совершенно забыл, на чем остановился. Почему забыл? Да потому что Скар задурил-таки ему голову своей "Дьяблой", из чего, кстати, следует, что это все-таки диагноз.

Впрочем, пробежавшись взглядом по последним строчкам — "Их кони размножаются на 20% быстрее обычных. Стоит ли что-то говорить о скорости размножения крестьян?", Олег решил, что не стоит, и тут же спокойно приступил к следующему творению, бодро напечатав: "Ни одна девушка на свете не сможет устоять перед The Sims"...

Именно так все и было, не надо возражений, потому что это правда, и хватит на этом. И хотя рецензия на совести того гражданина, поскольку она появилась в журнале, не высказаться я не мог.

Скажу сразу: игра мне нравится, но рецензия... С удивлением прочел, что обычный, в общем-то, ЦыЦ-клон "выделяется на общем фоне своей оригинальностью, новизной". Далее, в игре, оказывается, применен "революционный подход, который в скором будущем перевернет игровую индустрию с ног на голову", там, как выяснилось, есть "миссии" с "конкретными задачами"! Выполнил задачу — игра идет дальше, не выполнил — начинай сначала. "Каково?". Вот оно тупое недоумение!

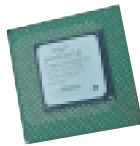
Дальше следует совсем уж откровенная паранойя, восхищение азами RTS: "дело в том, что и мы, и противники совершаем ходы вместе", "разработчики предложили весьма необычную концепцию интерфейса — почти все делается с помощью мыши и ее двух кнопок". А вот фраза, которая вызвала в душе беспричинный страх: "...куда смотрит курсор — если на врага, значит — атака, если на деревце, значит — рубить, если на строение, значит — ремонтировать. Просто и гениально. Почему никто не додумался до этого раньше?" Страх, ужас, мурашки по коже. Сейчас... не 2000 год! 94-й, в лучшем случае — 95-й! Временной провал! Матрица! Признаюсь, дрожащими руками я даже закрыл журнал, чтобы посмотреть на обложку. Да нет, октябрь-2000. Недоумеваю.

P.S. Излил душу и вдруг понял. Это шутка, розыгрыш, стеб, статья, написанная токмо с целью попугать! Но ведь, друзья, так и заикой сделать можно. Нехорошо. Зачем? Не мыслю оного.
С уважением,

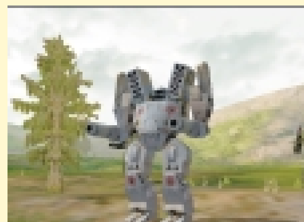
Shangar (vhb@mail.ru).

Содержание Game.EXE #1’01



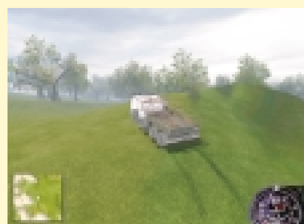






MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Гигантские белки-мутанты не дают покоя грешной земле. Они ее топчут, прыгают по ней, рыхлят снарядами и перегревают лазерами. Ведут себя крайне неприлично.
СТР. 68



INSANE

Обыкновенная революция в жанре гонок. Ничего особенного. Но редакция Game.EXE рекомендует к обязательному приобретению!
СТР. 71



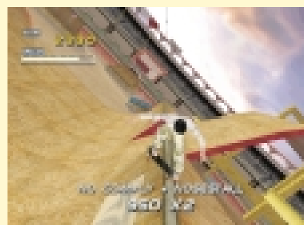
REALMYST

Нужно быть гением, фанатиком или Рэндом Миллером, чтобы из старой классической игры сделать классическую новую, ничего при этом в ней не меняя.
СТР. 73



BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE

Лучший survival horror на ПК, новый Nocturne с великолепными спецэффектами и совершенной боевой системой.
СТР. 78



TONY HAWK’S PRO SKATER 2

Практически идеальная и уж точно самая лучшая в своем жанре игра.
СТР. 91

СПИСОК ИГР, УПОМЯНУТЫХ В НОМЕРЕ

С Новым Годом!

За и против

Никогда еще мы не были так строги с играми, которые нам нравятся.
Никогда еще мы не были столь нежны с играми, от которых сходим с ума...

Hitman: Codename 47

Sacrifice

Escape from Monkey Island

No One Lives Forever

European Wars: Cossacks



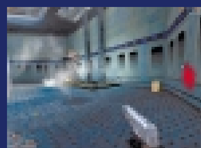
СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #1'01

Внимание: КОНКУРС!

Лучшая карта для Hired Team: Trial

Компания **New Media Generation** и журнал **Game.EXE** с удовольствием объявляют о начале

ПЕРВОГО КОНКУРСА ИГРОВЫХ УРОВНЕЙ ДЛЯ РОССИЙСКОЙ ИГРЫ!



Соревновательной площадкой послужит новая игра компании NMG — ураганный 3D-экшен **Hired Team: Trial**.

Специально в помощь всем участникам командирован Великий и Ужасный Господин ПэЖэ, четырехмесячный курс лекций которого "Уровнестроительство: Как это делается", начатый в этом номере, призван разъяснить как, чем и зачем. Под дулом шотгана!

Предварительные итоги конкурса будут подведены в мае, и победители, как это у нас водится, получат достойные призы. Все подробности — в следующих номерах!

Необходимый инструментарий для создания уровней к игре Hired Team: Trial уже сейчас можно найти на нашем диске в директории Hired Team Trial: редактор уровней — файл Shine Tools.exe, конвертер для текстур — StxPack.exe.

Реклама в номере

C&C Computer Publishing Limited

Номер 1 (66), январь 2001 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@aha.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)
Всеволод Киселев

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Светлана Сазонова (svetas@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Олег Струтинский (osik@computerra.ru)

Печать
Acta Print Oy, Finland
Тираж 35000 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

СПАГЕТТИ—СТАЙЛ

КАК ПОССОРИЛИСЬ ГРЯЗНЫЙ БИЛЛИ С ДИКИМ ГАРРИ

DESPERADOS
www.desperados-game.com

Жанр
Клон Commandos

Дата выхода
1 квартал 2001 г.

Разработчик
Spellbound
www.spellbound.de
Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

СУТЬ
Слегка замаскированная тотальная конверсия Commandos, делающая вид, что она на Диком Западе. Особый терпкий постмодернистский привкус игре придает то, что и разработчик, и издатель — европейцы.

ОСОБЕННОСТИ
Пьянство, поножовщина и конокрадство как образ жизни. В карманах великолепной шестерки проживает зверинец в виде дрессированных гадюки и обезьяны.

Андрей ОМ



Проекты, подобные Desperados (в девичестве Death Valley), занимают сходную эстетическую нишу с известными вам балалаечными игрульками "Из грязи в <censored>: Легенды какой-то там страны" и, как бишь его там, "Всеволод Станиславович Сманько, фокусник-престидижитатор: Вооот такенная историческая достоверность, загадошный (sic!) национальный характер, косоворотка в петухах и заунывная тональность "Не лепо ли ны бяшет, братие". Однако, Spellbound выросла не на бестселлере "Илья Муромец и чудище поганое" (М.: Детгиз, год издания неразличим за пятном засохшей манной каши), а на вовсе даже Серджио Леоне, что пикантно втройне, если знать, что разработчики прописаны в Германии, а издатель, почтенная Infogrames, каждый день видит из окна Елисейские поля.

ВСЕ ЛЮБЯТ ЦИРК?

Дабы для разнообразия не водить читателя за нос, аки медведя на ярмарке, скажем сразу: девелоперы решили не заниматься глупостями, вместо этого буквально спрайт в спрайт срисовав под копирку известную вам игру Commandos. Смотрите: у нас есть изометрия, зоны видимости и команда узкоспециализированных деятелей, гибель каждого из коих автоматически означает финиш миссии. Публика собралась не то чтобы подозрительная, но прямо-таки дикая, похожая скорее на балаган или бродячую цирковую труппу: умный, как змея, гражданин начальник Джон Купер, чернокожий динамитофил и змееносец Сэм (которого еще лет сто с момента описываемых событий не будут пускать в "white only"-общественные места), специалист по клистирам доктор Маккой, эксперт по покеру, бывшая труженица... гммм... борделя гражданка Кейт О'Хара, потомственный бык и перевоспитавшийся головорез Санчес (Ильич Рамирес, не иначе!), а также, внимание, некая Миа Джанг с ядовитыми духами за пазухой и дрессированной мартышкой на поводке. Совершеннейший опереточный ультразлодей с бармалейскими усищами и запредельным именем El Diablo из этой компании уже почти не выделяется, его статус примерно соответствует Доктору Зло в "Остине Пауэрсе". Готов поспорить на что угодно — Эль-Дьябло будет корчить страшные рожи и не к месту демонически гоготать.



Роль попкорна исполняют семечки. А главное, работает настоящий surround sound!

Как видим, для полноты картины ощутимо недостает расписных цыган, намазанного салом шеста с привязанными наверху козловыми сапогами, конокрадов и криков "Веселей ходи, черноголовый!". Если же серьезно, то, за вычетом сомнительной нравственности дамочки, азиатки с макакой, карманной сэмовой змеюки и танков с самолетами, роль которых на нашем сегодняшнем утреннике играют лошадки, мы имеем почти зеркальную копию суровых обитателей Commandos. Единственно, общий сбор труппы состоится ближе к середине игры: всю ее первую половину наш Джон Уэйнушка будет выцарапывать своих будущих подельников из разного рода житейских неприятностей.

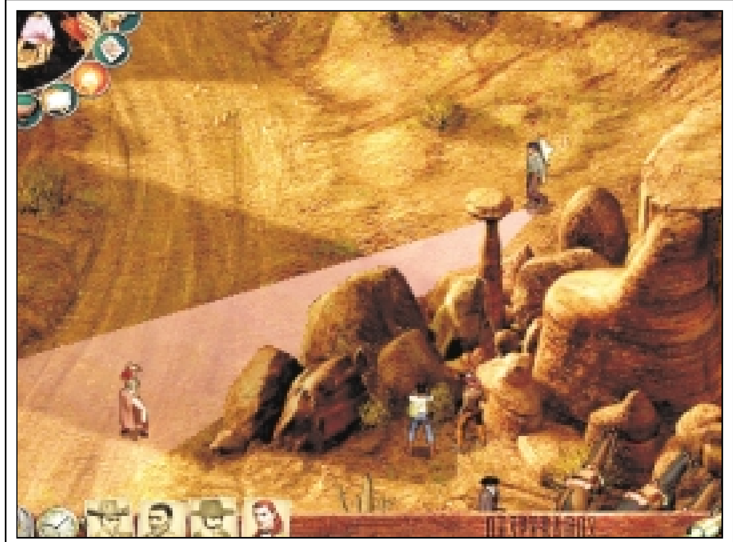
ТИТО И ТАРАНТУЛА

Карты (местности) отрисованы вручную и гарантированно покажут вам именно то, что вы всегда представляете себе, услышав словосочетание "Дикий Запад": салуны, ограбления поездов, "Борсалино" полутора метров в диаметре и гладкоствольные кольты, из которых, если верить Фрагу С., одним выстрелом можно разнести слонопотама. В ассортименте также гнусного вида поселки сельского типа, прерии, скотные дворы и салуны, в которых нам предстоит провести немало времени за пьянством (да-да!), мордобитием, метанием ножей на деньги и, как говорят отечественные поклонники бога Джа Растафари, распеванием стремных песен на грузинском языке.

Уготованные нам в этих фанерных декорациях аттракционы будут, в общем, опять-таки творчески переосмысленным наследием европейских диверсантов: вот, к примеру, наша заочная любимица Катя, о деталях биографии которой см. чуть выше, умеет мастерски сужать вражескую line of sight легким движением ноги, а также ослеплять мужланов карманным зеркальцем. А еще она будет разбрасывать карты (игральные). Подобно деревенским дурачкам, эль-дьяблины подручные гарантированно пойдут по следу посмотреть, кто это сорит такими красивыми бумажками. Как вы понимаете, в пункте назначения их ждет неизбежный подарочный набор девятиграммовых ювелирных изделий из свинца.

Ожидаются ночные вылазки, когда зрение врагов притупится, зато прорежется слух: придется ползать на пузе и, презрев берданки с кольтами, щекотать гадам бока ПЕРЫШКАМИ. Некоторое влияние на процесс будет оказывать непогода: к примеру, можно будет отстреливать гусанос одновременно с раскатами грома — именно так, должно быть, видный изобретатель и рационализатор полковник Кольт придумал глушитель. Механика миссий такова, что они ну никак не должны стать симулятором протаскивания верблюда через игольное ушко с коэффициентом "тысяча load game — одно правильное действие", имея вместо этого по нескольку вариантов решения.

Как видим, для полноты картины ощутимо недостает расписных цыган, намазанного салом шеста с привязанными наверху козловыми сапогами, конокрадов и криков "Веселей ходи, черноголовый!".



Покусившегося на Катины прелести негодяя ожидает крупная раздача.

Не совсем ясно одно — как все эти тайны мадридского двора и передвижной обезьянопитомник сочетаются с весьма прямолинейной эстетикой спагетти-вестернов, где путей решения любых проблем насчитывается ровно два: а) друг против друга с дрожащими на пистолетных рукоятках ладонями и б) с гиканьем стенка на стенку. Вопиющее нарушение всех мыслимых законов жанра: под занавес Эль-Дьяблу (следует заметить, что отечественные мобстеры куда изобретательнее в выборе псевдонимов — четкое первенство в хит-параде устойчиво держит психоделический персонаж Паша Цветомузыка) предстоит скрутить и препроводить в околоток — и это вместо законного контрольного в лоб!..

ГДЕ ДРОЖЖИ?

Лет тринадцать назад, во время антиалкогольной кампании соответствующий магазин напротив моего дома за ночь сменил вывеску "Вино-Водка" на другую, издевательскую — "Сделай сам". Находчивые окрестные маргиналы тут же снабдили самоделкинский девиз метким комментарием чем-то черным: "А дрожжи-то где взять?!".

Проблема с дрожжами актуальна по сей день. Еще год назад, когда самой большой бедой индустрии нам казался "Сам себе миллионер" и отчаянно рвущаяся в виртуал кукла Барби, клон Commandos в сомнительном антураже балаганного Дикозапада вызвал бы у нас исключительно кривые усмешки и был бы демонстративно растерзан на этих страницах, чтоб неповадно. Не то теперь. Неказистые десперадосы с некрасивым немецким акцентом выглядят прямо-таки Д'Артаньянами, а сама игра — не позднесоветским прибалтийским фильмом "из заграничной жизни", где злодеев всегда играет Андриас Лацитис и даже у лошадей — социалистические морды, а вполне себе достойным внимания проектом. Все это, понятно, совсем не от хорошей жизни.

Одного, впрочем, опасаться точно не следует: столь популярный в последнее время среди разработчиков ушной финт с провозглашением игры за три дня до появления в продаже Gameboy-эксклюзива, не пройдет. Очень трудно двигать курсор, когда руки заточены под геймпад.



Скромные ругоманские радости нашего чернокожего коллеги. Поймают — как минимум линчуют.

THE LEGEND OF THE PROPHET AND THE ASSASIN

Жанр
Квест

HITCHCOCK, THE FINAL CUT

Жанр
Survival horror

JADE WOLF

Жанр
Action/adventure

Дата выхода
2001 г.

Разработчик/издатель
Arxel Tribe
www.arxeltribe.com

СУТЬ
Самое многообещающее древо адвенчур первого года нового века.

ОСОБЕННОСТИ
Уверенность в своих силах и завтрашнем дне, могучий коллектив из 80 разработчиков, сотрудничество с первыми лицами сегодняшего литературного и киномира.

БРАЗИЛИЯ

ARXEL TRIBE: О ФАУСТЕ, ПОДВИГАХ И ХИЧКОКЕ

Компания Arxel Tribe с резиденцией в Париже, Франция, с незапамятных времен ходит у нашего издания в любимчиках. Сначала был вагнеровский Ring, потом — "Фауст: Семь ловушек для души" (аранжировка Nival Interactive). Однако с недавних пор вокруг Arxel Tribe роятся настолько странные слухи, что мы не могли не отыскать Гийома де ФОНДОМЬЕРА (Guillaume de Fondaumiere), исполнительного продюсера и ключевого человека AT, и путем нещадной лести сняли с него очень интересные показания...

Маша АРИМАНОВА

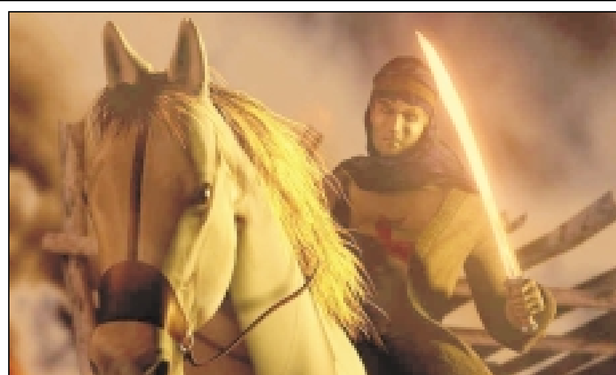
Kстранным слухам, в частности, относятся известия о покупке Arxel Tribe прав на фильмы Альфреда Хичкока с какими-то темными и неясными целями, сообщения о продолжении Ring, намеки на шпионский боевик о женщине-оборотне в одной очень жаркой тропической стране и, конечно, неведомый The Legend of As-Sayf: The Prophet and the Assasin (см. .EXE за номером 10 последнего года прошлого века и впредь будь внимательнее, дорогой постоянный читатель). Хватит на три компании-разработчика. А разрыв с Cryo! А решение самим публиковать собственные игры! А...

И еще "Помпеи", "Казанова"... Да что там говорить, AT обрастает легендами. Вполне возможно, в самом скором времени она станет новой LucasArts, Меккой для сетевых сталкеров...

Game.EXE: Arxel Tribe — компания, получившая известность совсем недавно (после выхода блистательного "Фауста"). Мы не знаем о вас и ваших проектах почти ничего (кроме тех очевидных фактов, что к 96-му году AT стала ведущей компанией Италии по спецэффектам, выпустила на родине романтическую адвенчуру Pilgrim, а чуть позже объединила силы со всемогущей Cryo и сделала Ring). Не могли бы вы затронуть добрым словом (а лучше двумя-тремя) упомянутые и неупомянутые игры AT? Как они повлияли на ваши нынешние квесты?

Гийом де ФОНДОМЬЕР: Ну, Arxel Tribe — компания, которая последние десять лет развивалась крайне оригинальным образом. Основанная в 1990 году как графическая студия, специализирующаяся на архитектуре, AT была нацелена на создание превосходных статичных картинок. Настоящий переворот приключился в 1994-м, когда самое известное в Италии ди-

Он был крестоносцем, а стал бандитом с большой дороги. Мусульмане прозвали его Ас-Сайф, что означает "Ятаган". Когда-то его звали иначе. (Здесь и далее скриншоты из The Legend of the Prophet and the Assasin.)



зайнерское агентство упросило нас сотворить учебный фильм по искусству дизайна. Тогда мы впервые поняли, что прибыль может быть не только от реализации замысла, но и от собственно концепции. Фильм пользовался небывалым успехом — получил кое-какие награды и его даже показывали на Берлинском кинофестивале. С этого момента графика стала для нас лишь средством выражения гораздо более амбициозных идей — таких, например, как создание специальных эффектов для индустрии развлечений в целом и компьютерных игр в частности.

Pilgrim, наша первая игра, была создана двумя годами позже. Первый год мы потратили на то, чтобы изыскать средства для старта. К счастью, мы встретились со знаменитым бразильским писателем Пауло Коэльо (Paulo Coelho) и очень известным французским аниматором Мебиюсом (Moebius), и они оба согласились присоединиться к нашей авантюре. Между тем... мы знали, что способны выдать нагора роскошную графику, но ведь никто из нас раньше не работал над играми. Это был фантастический, но и болезненный опыт — только представьте себе наше смятение!

Работая в режиме галерных рабов, мы ухитрились завершить игру всего за 15 месяцев, чем — а также, разумеется, результатом — очень гордимся. Pilgrim, который, конечно же, по меркам дня нынешнего далеко не идеален, на удивление неплохо продавался: усилиями Infogrames сорок тысяч копий разошлось в одной только Франции.

А потом был Ring. Очень амбициозный проект. Все издатели, к которым мы подкатывались с этим замыслом, лезли на столы и кричали: "Вы психи, никто в этом мире не купит игру по мотивам оперы, а уж по вагнеровской точно!" Но когда мы получили первые наброски, выполненные Филиппом Друилле (Philippe Druillet), известнейшим в кинематографическом мире художником ("Имя розы" — припоминаете?), то убедились, что идем правильным путем. В общем, мы запустились на свои кровные, сделали демо и предъявили его Cryo Interactive. Ну а дальнейшую историю вы и сами знаете: Cryo стала публикатором Ring. Впрочем, вряд ли вам известно, что хотя сражения с графическими ограничениями, что вел Друилле, были кровавы и беспощадны, самая тяжелая часть проекта досталась Arxel Tribe. Вагнер! Четырнадцатичасовая история, одна из самых сложных на свете. Наши сценаристы бились почти год, чтобы адаптировать ее к нуждам игры, сохранив все достоинства. И результат: Ring пользовался устойчивым спросом целых два года, 270 тысяч проданных копий сделали имя Arxel Tribe известным.

Настоящий переворот приключился в 1994-м, когда самое известное в Италии дизайнерское агентство упросило нас сотворить учебный фильм по искусству дизайна.

.EXE: Ваш новый проект, The Legend of As-Sayf: The Prophet and the Assasin (уф... он все еще носит это название?), является продолжением Pilgrim (хоть и не прямым, конечно). С чем связано это обращение к корням? Не намерены ли вы опередить выход The Legend каким-нибудь другим, абсолютно новым проектом, для познания которого не требуется знакомство с первой частью? И не расскажете ли о вашем сотрудничестве с Пауло Коэльо — не помогал ли он вам в других играх, в частности, в "Фаусте", сюжет которого достоен литературной премии?

Г.Ф.: Как вы, наверное, знаете, недавно мы решили сами издавать свои игры, и первое, что мы сделали в этом направлении, — выкупили права на Pilgrim, и на днях собираемся выпустить обновленную версию. Надеюсь, мы найдем издателя для ее локализации и распространения в России. Эта игра действительно заслуживает того, чтобы игроки общались с ней на своем родном языке!

События The Legend of the Prophet and the Assasin (сегодня она называется именно так), которая и впрямь будет своего рода продолжением Pilgrim, разворачиваются через 50 лет после окончания первой легенды на Востоке времен "Сказок тысячи и одной ночи", сразу вслед за жуткой резней во времена крестовых походов. The Legend разделена на две части, и вторая выйдет на полгода позже, чем первая. Это очень длинная история (пустыня, оазисы, храмы и крепкий град Иерусалим), и если в Pilgrim мы всего лишь инсценировали одну из книг Коэльо, то в The Legend он писал сценарий наравне с нашим штатным автором Стивеном Карьором (Stephen Carriore), который, если вам интересно, написал всего "Фауста". Я думаю, это будет лучшая наша адвенчура, и порукой тому — игровой опыт, накопленный нами за последние четыре года, и огромная работа, выполненная Пауло и Стивеном.

.EXE: Раз уж речь зашла об операции "Фауст"... Как вы пришли к подобному совершенству? Нам в этой игре понравилось абсолютно все: сюжет, графическое исполнение, ритм, геймплей и, конечно, разрывающая сердце музыка (в нашем журнале "Фауст" получил наивысший рейтинг, и если завтра он станет лучшим квестом 2000 года по версии Game.EXE, не удивляйтесь!). Достойно ли, по вашему мнению, эта игра была воспринята критикой и общественностью?

Г.Ф.: "Фауст" очень дорог всем нам. Думаю, сегодня это наш идеал. Мы получили отличную прессу, но, к сожалению, продается игра не очень. Что еще сказать... Мы старались изо всех сил, чтобы создать оригинальную игру с богатой историей и отменным геймплеем. В своем жанровом мире она стала культовой, но основная масса игроков просто прошла мимо.

Фантастически роскошная по исполнению батальная, так сказать, сцена. И ведь это, подумать только, сотворили бывшие архитекторы!





Оазисы под низким солнцем паломники видят только в миражах.

.EXE: The Legend... Мы наслышаны о паломничестве крестоносца через пустыню, но каков там будет геймплей и характер загадок? Будут ли там такие же мудрые и уместные головоломки, как в "Фаусте", или загадки оттеснит в дальний угол мощный сюжет? И почему две части? Неужели речь идет о двух принципиально разных играх?

Г.Ф.: Для The Legend была собрана новая команда дизайнеров, которым была поставлена следующая задача: создать максимальное число головоломок различного типа, которые не только формировали бы необходимое напряжение, но и выгодно оттеняли историю. У нас есть кое-какие новые наработки для тактических сражений и, что более важно, чистокровного экшена. The Legend все еще адвенчура, но мы пытаемся навести мосты между ней и, скажем так, более народными проектами, что находятся сейчас в разработке.

Очень сложно сравнивать The Legend и тот же "Фауст", ведь это две разные вселенные и две разные истории. В "Фаусте" мы постарались застолбить новый тип квеста — квеста беспокоящего, будоражащего. Главным героем там был вовсе не игрок! Героем был старина Мефисто. The Legend — более привычная игра ряда Myst или Atlantis: играющий выступает в роли весьма впечатляющего во всех отношениях героя, действующего на фоне роскошной природы. Не так-то просто влезть в шкуру живой легенды с трагической судьбой.

Стивен и Пауло очень долго колдовали над каждым персонажем, и в итоге сценарий получился слишком длинным. Дабы сохранить великолепные характеры, мы не стали резать игру, а просто разделили ее на две части. Если честно, мы задумывали такую штуку еще с Ring, но просто не успели сделать второй эпизод (опять же, если интересно, мы запускаем Ring 2 в этом месяце — релиз намечен на март 2002 года). Обе части будут полностью независимыми, но первую, конечно, лучше не пропускать!

.EXE: А будет ли The Legend отвечать в этом плане духу времени? Останется ли AT преданной квестовому жанру в свете тревожащих заявлений о наводимых мостиках к экшену?

Г.Ф.: Вне всякого сомнения. Мы делали и будем делать квесты впредь! Более того, уже готов новый движок (CINERGY), который первым делом появится в Casanova, что выйдет в начале 2001-го. Мы хотим дать игроку свободу передвижения. В новых играх AT будет больше экшена и беготни при сохранении прежних графических и сюжетных достоинств (дело чести!). Я спокоен за наше будущее — команда из восьмидесяти опытных разработчиков рвется в бой!

.EXE: А вот этот вопрос волнует нас больше всего. Речь о Hitchcock, The Final Cut. Чем вызвано приобретение у Universal Studios прав на фильмы и имя легендарного режиссера? Вы так любите очаровательное кино Хичкока?

Г.Ф.: Один из наших продюсеров, Бенуа Руллье (Benoit Rullier), просто без ума от картин Хичкока. Он заразил дизайнеров идеей игры, которая совместила бы кинематографические элементы и тот особенный сюжет, что именуют "хичкоковским". Мы откопали бывшего голливудского сценариста, установили теплые отношения с Universal Studios (которая владеет правами на большинство фильмов дядюшки Эла) и за год написали базовый сценарий. Работы над игрой идут полным ходом, вы увидите ее уже в сентябре 2001 года. Это будет переполненная саспенсом экшен-адвенчура. Плюс 30 минут настоящего кино!

...это история о женщине-оборотне и безжалостном полицейском, которые объединились в борьбе против злодейской корпорации.

.EXE: И опять не удержимся от похвалы в адрес "Фауста". Это страшная игра! Что вы думаете о природе страха в квестах и компьютерных играх вообще? В Final Cut вы обратились к жанру ужасов, используя не литературный, а кинематографический источник. Или Хичкок для вас не только ужасы, не только страх?

Г.Ф.: Если вы проанализируете работы Хичкока, то обнаружите за саспенсом и коронными трюками мастера ужасов ядовитую социальную критику. Король саспенса был величайшим техническим новатором, но ведь он еще и настоящий художник. В подобной же манере, кстати, любит творить и наш Стивен, с величайшей легкостью описывающий самые жуткие привычки своих героев. К тому же игра будет... гм... обличать бездушный мир киномагнатов и бичевать безнравственность звезд.

.EXE: А вы не думали над тем, чтобы сделать из легендарного режиссера, скажем, героя игры?

Г.Ф.: В первом сюжете такого не будет (разумеется, если не считать незримого присутствия мэтра в каждом кадре). А вот что касается продолжений... мы будем над этим думать.

.EXE: Несколько слов на прощание о будущих адвенчурах. О том, что будет после The Final Cut. Или нельзя?

Г.Ф.: Отчего же... Сегодня мы шлифуем концепцию сверхамбициозного проекта под названием Jade Wolf. Это история о женщине-оборотне и безжалостном полицейском, которые объединились в борьбе против злодейской корпорации. Место действия — Бразилия, год — 2001-й. Оснащенные по последнему слову науки и техники взломщики, магия Вуду и напрочь вышибающий дух мордобой! Расследуя ритуальные убийства, герои проходят путь от сейфов Первого национального банка и пляжей Рио-де-Жанейро до джунглей Амазонки. Чтобы вас добить: Jade Wolf использует другой (новый!) 3D-движок, а также в игре будет многопользовательский режим.

.EXE: Многопользовательский режим?! Впрочем, вам, наверное, можно. Огромное спасибо за то, что ответили на наши вопросы!

Г.Ф.: Всегда пожалуйста!

"ПЕРИМЕТР" (THE PERIMETER)

www.kdlab.com/win/pipeline/theperimeter/index.html

Жанр
"Очень необычная стратегия" (цитата, конечно)

Дата выхода
Конец 2001 г.

Разработчик
K-D Lab
www.kdlab.com

Издатель
1C:Multimedia
www.1c.ru

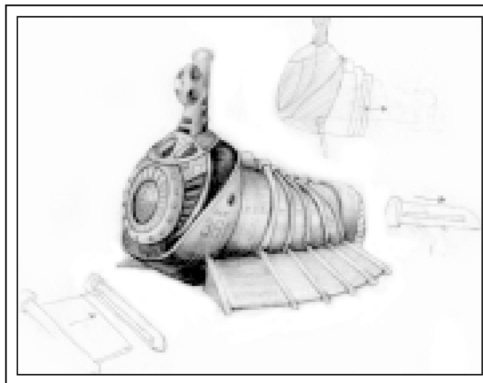
МЯКОТЬ СПАНЖА

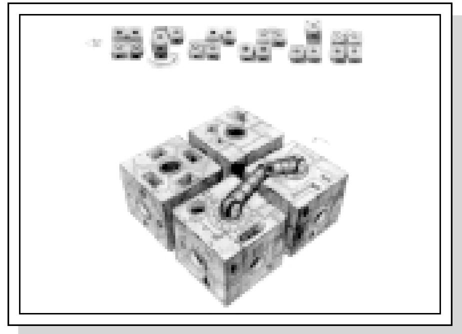
"...ТАК КАК НА САМОМ ДЕЛЕ спанж-пространство мимикрирует в потоках психосферы". Цепь Миров, которая будет открыта в самое ближайшее время, впитывает коллективное бессознательное Земли подобно губке. Мириады спанж-миров трансформируют наши тайные помыслы и сильные эмоции в невиданные ландшафты, где каждый камешек — чьи-то страх, боль, наслаждение, мечта. Монахи Конгрегации, скорчившиеся в недрах машин, своими молитвами создают вокруг нас Периметр — энергетическое поле, защищающее Кластеры от безумия Скверны...

Не крутите, не крутите пальцем возле виска, лучше спросите, что все это значит. Спросили? Отвечаем: K-D Lab ("Бипролекс+", "Вангеры", "Самогонки" — слышали?) начинает очередной эксперимент над нашим сознанием. Эксперимент носит название "Периметр" и на первый взгляд имеет форму стратегии в реальном времени. Почему RTS, жанр, если не избитый, то, как минимум, плотно утрамбованный?

"Дело в том, что мы не привязаны к жанрам, а стараемся качественно воплощать в жизнь свои оригинальные игровые концепции, — айсикьюирует после некоторого раздумья Андрей "КранК" Кузьмин, человек будущего. — "Вангеры" были салатом из разных жанров, выплеском накопившейся с рождения креативной энергии. Позже мы стали опытнее и поняли, что лучше камуфлировать свои идеи под какой-нибудь устоявшийся жанр, иначе... иначе журналисты не знают, куда нас записать. Поэтому идею походового управления с помощью контрольных точек и привязки к ним будущих событий было решено вмонтировать в аркадные гонки, тем более что этот жанр всегда был нам симпатичен. Так появились "СамоГонки". Ну а призрак "Периметра" бродил в голове уже давно, еще с довангеровских времен..."

Сегодня "Периметр" вовсе не призрак, игра обрела зримую форму, полномасштабного издателя (1C:Multimedia), и уже готов первый играбельный прототип. По вполне понятным причинам разработчики хранят детали в строжайшем секрете. "Периметр", разумеется, только притворяется RTS, так что не ожидайте получить от K-D Lab очередной клон Red Alert на движке от "Вангеров". Игра сочится новыми идеями и будоражит заскучавшее было воображение.





Объемный воксельный ландшафт по фирменному рецепту K-D Lab составит основу игрового мира. Интерактивность пространства не ограничивается уничтожением заранее обреченных стен и мостов, как в большинстве современных игр. Просторы "Периметра" дышат без посторонней помощи и порой выкидывают фортели (их зовут здесь "геоинтервенции"), от которых голова идет кругом. На протяжении игры пространство вокруг игрока находится в непрерывном коловращении. Безобидные оползни и эррозия, медлительные, но неумолимые разломы поверхности, протобиологические подземные черви, беспощадные вулканические извержения и прочие флуктуации — это повседневная реальность, к которой игроку придется приспосабливаться.

Разработчики называют это "территориальным планированием". Изменение рельефа, терраформинг, — один из ключевых стратегических инструментов. Но не единственный. Игрок управляет тремя силами, каждая из которых представляет собой часть некоей Лиги внутри единой цивилизации. Каждая из сил имеет уникальный набор юнитов и строений, а также свой метод управления. К сожалению, я связан клятвой почти на крови, а потому не могу поведать вам больше — у Спиритов длинные руки. Скажу лишь, что эти силы — речь о Чистильщиках, Молельщиках, Шатунах — едва ли можно описать в общепринятых для RTS терминах. Каждая Лига имеет жесткое централизованное управление, большие машины командуют маленькими, юниты, словно детали для робота-трансформера, образуют причудливые конфигурации, игрок отдает команды зычным голосом (может быть!) и не тратит свое время на всякую ерунду вроде рубки леса, думая о главном. Как все будет на самом деле — известно пока немногим. Остальные копят деньги на акселератор с тотальной поддержкой T&L.

"Весной 2000-го настал Момент Выбора, — завершает мысль человек будущего. — В очередь выстроилось несколько концепций, которые надеялись на "материализацию духа". Три из них отчаянно хотели быть стратегиями (в том числе, кстати, MOBL). В тендере победил "Периметр", так как он блистал простотой замысла. В планах есть и то, что можно будет назвать FPS и RPG. Но все это хамелеоны, мимикрирующие под рыночную классификацию. Наша задача ворваться в стройные ряды намеченной таргет-группы под видом продукта "в жанре", а затем заразить легкомысленных игроков новым штаммом неизвестной до этого науке игровой болезни..."

Вирус будет выпущен в атмосферу в конце 2001 года, но начинать болеть можно уже сегодня. Следите за новостями.

Олег ХАЖИНСКИЙ

МГНОВЕНИЯ ОСТАНОВИЛИСЬ

КОГДА УМОЛКНУТ ВСЕ ПЕСНИ, КОТОРЫХ МЫ НЕ ЗНА..

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE
westwood.ea.com/games/emperor/english/html/home.shtml

Жанр
3D RTS

Дата выхода
1 квартал 2001 г.

Разработчик
Westwood
www.westwood.com

Издатель
Electronic Arts
www.ea.com

СУТЬ
Не сумев извлечь уроков из разгромной рецензии на Dune 2 в прошлом номере, Westwood приделывает нашему жанру очередную новую технологию. Что бы ни получилось в итоге, такое частое ниспровергательство основ весьма похвально.

ОСОБЕННОСТИ
Третье измерение, в которое, дико оглядываясь по сторонам и держась за стену, робко входит приставным шагом бледная Westwood со взором горящим.

Андрей ОМ

Картину мы имеем приблизительно следующую: посреди невменяемо-ужасных эсхатологических полотен всеобщего откровения Иоанна Богослова и прочей кали-юги, по пояс засыпанная бездыханными трупами пятисотдолларовых титановидеокарт Annihilator 2 ULTRA и необъятных мониторов, принявших героическую гибель от консольных орд, среди истеричных воплей "Полундра!!!" ПК-ортодоксов и надсадного крысомышиного писка трусливо разбегающихся по карманам Sony и Microsoft "топовых разработчиков"... так вот, ровно в середине всего этого Рагнарека стоит, идиотски улыбаясь, компания Westwood и облизывает чупа-чупс на палочке.

SPICE UP YOUR LIFE

Для этих людей не было трех последних лет: только сейчас, судя по видео Emperor, они сделали шокирующее открытие: оказывается, она (поверхность. — **А.О.**) все-таки вертится! Нет-нет, даже не смейте уверять их в обратном — сгорят, но не отступятся. Джорданыбруны. Подвижники.

Одним словом, не успели мы в прошлом номере отвозмущаться по поводу порожденного горячечной фантазией Westwood сомнительного Дома Ордос, как новый суперприз стучится в дверь ногами: в Emperor, помимо трех широко известных семейств, нам доверят лично порулить думскими фракциями Fremen, Sardukar, Tleilax, Ix и CHOAM Guild — отношения с ними, впрочем, не должны зайти дальше обмена доступными войсками и строениями.

Вообще, компания, поставившая клонирование на поток еще до того, как мир узнал, что такого особенного сделала полорогая тварь Долли, решила немного взяться за ум: теперь ползающие по карте мира стрелочки, обозначающие направления ударов, перестанут быть бутафорией из папье-маше. Карта Аракисщины поделена на 33 территории — нанести удар будет позволено с любой из них, окрашенной фамильным цветом. И еще пара занятных особенностей: возможность прибытия подкреплений будет зависеть от того, ворвались ли мы, аки енарал Скобелев, на белом коне глубоко в тыл сарацинов, или, напротив, усердно отвергаем вражеские претензии на Батьковщину: во втором случае вероятность появления из-за горизонта десятка незапланированных танков "Мамонт" (или как они там на этот раз будут называться) будет повыше. Кроме того, провал одной миссии перестал означать автоматическую демонстрацию художественно оформленной надписи про геймовер! Вы сможете попробовать отбить поруганную территорию и вспомнить, что дословно то же самое было в той Dune 2, которая начало начал.

Для тех из вас, уважаемые читатели, кто уже выхватил счетные палочки и пытается сообразить, сколько часов дурного качества FMV нам предстоит, скрежеща зубами, отсматривать, я имею сообщить некоторые цифры: всего миссий будет порядка сотни, с учетом всех развилок среднестатистическая кампания будет укладываться в 15-20. Любоваться на очеред-



Хамство и грубость в Сибири уже получаются неплохо, а вот трехмерный рельеф не идет пока. Пока не идет.



Как это было супермодно два года назад, взорванный сарай бодро рассыпается на полигоны.

ных кривляющихся неудачников, с позором изгнанных из заокеанского ВГИКа еще до поступления туда, конечно, неизбежно предстоит, это стандартный аттракцион Westwood, имеющей странные представления об актерской игре в частности и кинематографе вообще, но эпизоды трэш-шоу “Дегенераты в космосе” будут демонстрироваться понемногу и исключительно в ключевые моменты.

В ГРЕЦИЮ ЗА ШУБАМИ

Детсадовская тавтология “в пустыне — пусто” страшно терзала эстетические чувства Westwood, это очень заметно.

Агрегат для разделки на полуфабрикаты километровой длины червей в детстве был простой циркулярной пилой.



Дорогие дети, по левую руку мы видим поселение Харконненов. Чу! Песок запачкан чем-то, более чем слегка похожим на КРОВИЩЩЩУ! Это значит, здесь живут злые, нехорошие дяди. А вот, наоборот, Атрейдисы — в их угодьях бьют белоснежные фонтаны, верный признак чистоты помыслов их обладателей. А что же Ордос? О, здесь полнейшая ирригация Узбекистана — сотрудники этого дома посыпают пустыню не чем иным, как снежными сугробами. Очевидно, это какой-то изощренный жест протеста в адрес красножилетных дворников с улицы Тверская, поступающих прямо наоборот и регулярно губящих <censored> на корню дорогостоящую обувь вашего экскурсовода.

Между тем анонсы сулят нам ближе к концу игры увлекательные путешествия за дешевыми шубами и дутым турецким золотом на Caladan, родину Атрейдисов, Geidi Prime, обиталище Харконненов, и даже сомнительный хоумворлд Дома Ордос Sigma Draconis, о существовании которого м-р Герберт преступно умалчивал во всех своих книгах, гад.

БОРОДИНО-ДВЕ-ТЫЩИ

Конечно, пытливому читателю наплевать слюной на то, куда там будут ползать какие стрелочки и чем пачкают песок неисправимые Харконнены (у Дэвида Линча в “Дюне”, как вы помните, немного играл некто Стинг), — ему надо, чтоб про графику, про crazyиванов с tanyами и про все такое. Ладно. Распишитесь вот здесь.

Чу! Песок запачкан чем-то, более чем слегка похожим на КРОВИЩЩЩУ! Это значит, здесь живут злые, нехорошие дяди.

Самое занятное — это полупрозрачный интерфейс, который свободно плавает в разреженном воздухе и приветственно подмигивает нам разноцветными лампочками. Выглядит престранно, но вполне объяснимо, если учесть, что мы имеем дело с игрой, в которой для космических путешествий используется особо суровый вселенский пейот, по недоразумению называемый spice’ом.

На заднем плане интерфейса происходит тоже немало интересного — в частности, дорвавшаяся до трехмера Westwood будет часто демонстрировать нам разнокалиберных песчаных червей, выскакивающих без приглашения из песка подобно черноморским дельфинам и с хрустом пожирающих военную технику и личный состав. Муад-Дибы будут как детские, чьих сил едва хватит лишь на завалящий джип, так и крупномасштабные Makers, в один присест съедающие половину нашего трехмерного поселения с соусом “Провансаль” и зеленым мозговым горшком. Особо остроумные кольчатые смогут выхватывать из воздуха дорогостоящие летательные аппараты.

Как и, по странному совпадению, в WarCraft III, 3D здесь держат в клетке и не пускают устраивать бесчинства и с корнем отрывать игре геймплей: камеру можно будет только вращать да немного масштабировать, а вот этих дурацких штучек с углом зрения, гражданин Гадюкин, вы от нас не дождетесь.

Спецификации войск находятся пока в рубрике Classified, но видео демонстрирует бойких паучков, свободно обходящихся без текстур, шагающих уродцев, неуклюже притопавших на наш утренник прямо из Mechwarrior n+1, и пехотинцев, вблизи на которых лучше не смотреть, — единственным оправданием их существованию может быть только их одновременное присутствие на экране в больших количествах.

Словом, друзья, неясно пока многое, за исключением одного. Посмотрите внимательно на эти скриншоты. Запомните переливы полупрозрачного меню и карамельную яркость взрывов — все это вам придется теперь лицезреть полдюжины лет как минимум. В отличие от героя национального присловья, Westwood запрягает быстро, зато едет потом...

P.S. Позвольте мне дать вам небольшое домашнее задание. Возьмите чистый тетрадный лист в клеточку и напишите на нем слово “Westwood”. Отступите две строчки и изобразите странные слова “Earth & Beyond”. Что все это значит, вы узнаете из нашего следующего нумера.

SPOTSWOOD AND ERIC

www.evolutiongames.com/spotswoodanderic

Жанр
Аркада

Дата выхода
Дата выхода не объявлена

Разработчик
Evolution Games
www.evolutiongames.com

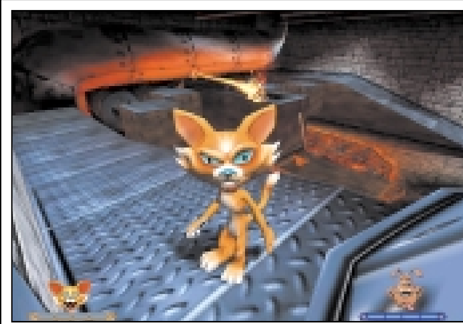
ТАНДЕМ

ВСЕ ЕЩЕ БУДУЧИ В ЗДРАВОМ уме понимаю, что очередное прилюдное произнесение словосочетания "censored приставка" в ПК-журнале способно вызвать бурю неконтролируемых эмоций у уважаемых читателей, уставших от всевозможных уподоблений и аллюзий. Но ОНИ наступают, потерявший веру ПэЖэ в очередной раз собирается писать на тему "PC vs консоли", а наши (родные) разработчики не стесняются анонсировать новые продукты на next-gen consoles и походя заимствовать некоторые идеи у приставок не столь новых.

Впрочем, идея Banjo-Kazooie, феноменально успешной аркады родом с N64, в свою очередь, была позаимствована с чего-то ужасно древнего — то ли с Head Over Heels, то ли... дай бог памяти... нет, уже не припомнить. Spotswood and Eric, детище молодой, но, будем надеяться, талантливой команды Evolution Games — не что иное, как перепев приставочно-спектрумистской классики. И, кажется, довольно умелый перепев.

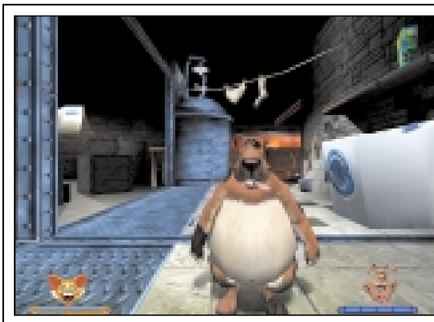
Толстый, ленивый пес Спотсвуд (больше похожий на медведя) и шустрый помойный кот Эрик (скорее, хитрющий лис) словно созданы друг для друга, образуя классическую парочку "один-умный-второй-дурачок" и умело скрывая собственные недостатки за достоинствами товарища. Эрик слаб и беспомощен в драке, но способен пролезть в любую щель и явно не нуждается в заемной ловкости. Спотсвуд, напротив, гроза врагов, но неуклюж и по-собачьи туповат.

Завязка игры такова, что хозяин этих двух странноватых существ, эксцентричный Доктор, попадает в плен — прямиком в особняк зловещего парня с труднопереводимым именем Big Fishy (Подозрительный Здоровяк?), и готовые на все ради кормильца-поильца кот-и-пес отправляются в долгое (будем надеяться) и опасное путешествие, полное прыжков по бочкам и ящикам, собирания плохо лежащих бонусов и убиения роботов, осьминогов и прочей живности, обитающей в подобного рода местах.



Но главная изюминка, выделяющая игру из ряда "Rayman и Ко", — способность Эрика взгромоздиться на плечи Спотсвуду, образовав эдакий оранжево-коричневый тандем и получив некоторые возможности, недоступные персонажам поодиночке. Какие — до поры до времени знают лишь работники Evolution Games, предоставляя нам теряться в догадках.

Судя по скриншотам, скетчам и даже комиксам (!), выложенным на сайте разработчиков, Spotswood and Eric просто обязаны оказаться милейшей игрой с немного необычным, но привлекательным визуальным рядом, "сомнительным чувством юмора" (цитата) и достаточно простым управлением. Если уж на то пошло, то "клон" в мире аркад — это вовсе не ругательство. Вовремя и удачно позаимствованная идея стоит двух оригинальных, но опоздавших либо паршивых.



Тем более что Banjo-Kazooie — весьма и весьма достойный пример для подражания. Да и Head Over Heels, признаться, была чудо как хороша...

Михаил СУДАКОВ

NEW WORLD ORDER

www.insomniasoftware.com/the_game/Index.htm

Жанр
Team-based FPS

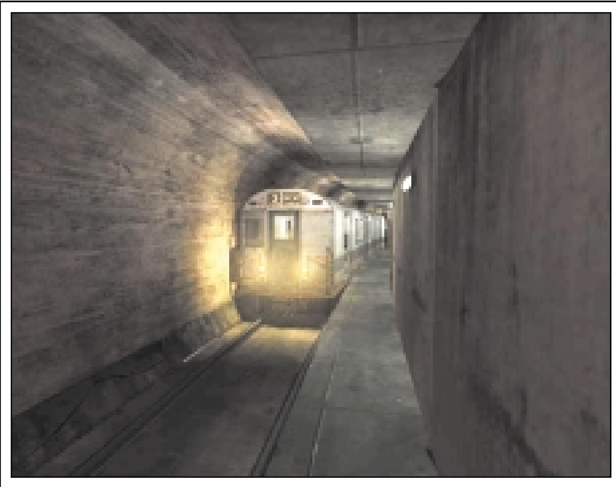
Дата выхода
2001 г.

Разработчик
Termite Games
www.insomniasoftware.com

ТЕХНИЧЕСКИЙ ШОК

INSOMNIA SOFTWARE, ПОХОЖЕ, решила начать жизнь с чистого листа. Сначала компания объявила о прекращении разработки Decay, проекта с фотореалистичной графикой и по совместительству чуть ли не симулятора наемного убийцы (вместо него пришел Hitman; пришел и победил). Потом был анонс новой многопользовательской игры New World Order, которая, к счастью, уж по части графики не отстанет от безвременно усопшей Decay. И в довершение — смена вывески: теперь это Termite Games (при этом имя сайта, что любопытно, осталось прежним). За последовательность описанных событий, впрочем, не ручаюсь — начинает подводить память.

Вопрос заведомо безответный. Игра была, игры не стало, и кто мы такие, чтобы волноваться за ее судьбу? Судя по всему, в Termite Games приняли такое же решение, как и в родной New Media Generation: если на хороший сингл не хватает денег (а их определенно не хватало), с этим синглом пора прощаться. По-английс-

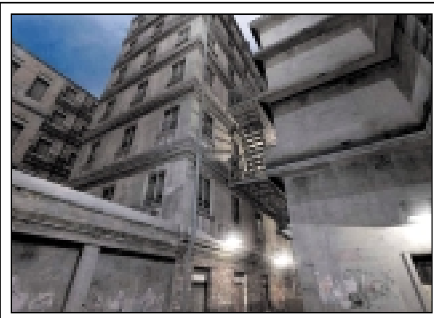


ки. То, что осталось после, пардон, обрезания, не лезет ни в какие ворота (обычный seek & destroy, ну куда это годится!), поэтому впредь будем говорить лишь о мультиплейере (будут ли боты? бог подаст), который, кстати, один в один скопирован с — угадайте чего? — правильно, со старика Counter Strike. Вместо террористов — преступный Синдикат, вместо спецназа — Global Assault Team (GAT)...

Как ни печально это сознавать, но по своей сути New World Order является самым обыкновенным, можно даже сказать "заурядным" клоном. При этом разработчики все никак не определятся с набором оружия и классами персонажей, из которых игрок должен будет составить свою команду. Единственный известный на сегодня класс — Assault, середнячок по всем параметрам. В чем тут загвоздка, я не понимаю. Если тот же Counter Strike исправно служит всем владельцам игровых клубов бог знает сколько времени, то почему талантливые парни из Insom... из Termite Games не могут разродиться десятком-другим доступных классов? Загадка. Самое забавное в этой ситуации то, как разработчики оправдывают отсутствие оружия на умопомрачительной красоты скриншотах: "А мы его просто не хотим показывать". Граждане, это цирк.

Закончив на такой "мажорной" ноте описание многопользовательского режима, будь он трижды неладен, перейдем к вещам куда более приятным, а именно к движку, которым Termite по праву не устает гордиться. Шутки шутками, а описание всевозможных графических и аудиоинноваций занимает большую часть посвященного New World Order сайта (вероятно, и вытеснив оттуда выставку оружия и игровых классов).

Сказать, что обещания главного программиста Джима Малмроса (Jim Malmros) фантастичны — значит, не сказать ничего. Они просто невозможны, невыполнимы, в них хочется, но не можется верить. Технология Dynamic Visibility Analysis (DVA) обеспечивает движку возможность отображать на экране лишь то, что видно игроку и ни пикселем больше. "Многие программисты заявляют, что их движок работает по такому же принципу, хотя это наглая ложь, — вещает Джим. — Мы первопроходцы!" Избегая прорисовки лишних слоев, DVA Engine позволяет сократить количество отображаемых полигонов в 2-4 раза, что самым лучшим образом сказывается на framerate и детализации игрового мира.



Другая особенность DVA Engine — "полное попиксельное освещение и затенение", о котором можно рассказывать часами. В распоряжении программистов Termite идеально правильные тени, совершенно бесплатный бампмэппинг и много других вкусностей. Дабы окончательно добить любопытствующих, главпрограммист делает вот такой пасс языком: "DVA Engine производит рендеринг с качеством, не уступающим профессиональным пакетам моделирования, вроде 3DS MAX, SoftImage или Maya". Занавес, читателей развозят по моргам с диагнозом "технический шок".

Самое страшное во всем этом безобразии вот что: большинство заверений фантазера Джима с легкостью подтверждается скриншотами. Некоторые из них рекомендуется рассматривать на небольшом удалении от монитора — дабы окончательно утратить чувство реальности происходящего и поразмышлять о том, где эти пройдохи из Termite нашли такого замечательного фотографа. Думаете, утрирую? Ничуть. А ведь о движке не рассказано еще и на одну десятую...

Спрашивается, а нужен ли здесь геймплей?

Михаил СУДАКОВ



HOT BODS AND STREET RODS

Жанр
Гоночный симулятор с менеджментом

Дата выхода
Не объявлена

Разработчик
Ninja Ant Entertainment

СМЫСЛ ЖИЗНИ ПО NINJA ANT

СТОЛЬ НЕОБЫЧНОГО пресс-релиза я не встречал давно. Вместо пространного и полного штампованных фраз перечисления features игры мастера-игроделы из Ninja Ant состряпали нечто, напоминающее сильно урезанный "мануал". Хорошо это или плохо — решат потомки, но сущность представляемой игры Hot Bods and Street Rods раскрывается вплоть до последнего разнюанса. Подыграем же молодой команде разработчиков и расскажем об игре так (или почти так), как рассказали бы они сами. С известной, разумеется, поправкой на.

Погожим солнечным деньком вы просыпаетесь на свалке старушки Салли и окидываете взглядом выставленные на продажу вдребезги разбитые street cars. Под сбивчивый бубнеж Фионы, племянницы старушки, о славном прошлом этих развалюх, вы, почесав для верности в затылке, выбираете себе ту, что меньше всего похожа на катафалк. Карьере дан старт, впереди тяжелые будни владельца "уличной машины".

Первый визит — в мастерскую. Починка и покраска приобретения выпотрошит и без того тощий кошелек, но за дело: доведя клячу до ума (замена кое-каких запчастей, покупка новых), можно подавать заявку на участие в соревнованиях начального класса. Еженедельник "Hot Bods and Street Rods", любезно доставленный в ваш дом, расскажет, когда пройдут очередные заезды и покажет рейтинг популярности, засветиться в котором — дело чести и привлечения спонсорского внимания.







Помимо практики, квалификации и A-, B-, C-заездов (трех попыток занять первое место в соревновании), существуют такие штуки, как мини-игры. Burn Out — короткий заезд по прямой, состязание механиков; Hot Spuds — поварской чемпионат, доставка горячих картофелин из одного ведра в другое; Quarter Mile — заезды на четверть мили на выбывание последнего приехавшего. Тоже какая-никакая, а наличность.

В настоящий экстаз автолюбитель приходит, лишь зарывшись с головой в информационный каталог "Новые и подержанные запчасти". Полученные во время соревнований повреждения не всегда могут быть исправлены простым ремонтом (или же он отнимает слишком много времени). Вы набираете номер центра доставки, и любезный продавец, сняв с вашего банковского счета энную сумму, сообщает, что запчасти прибудут к вам в течение определенного срока, спасибо, что воспользовались услугами нашей фирмы. "Определенный срок" варьируется от пары дней до нескольких недель (чем не повод для скандала?), завися от доступности и типа детали, коих в любом магазине, скажем без преувеличения, предостаточно: двигатели, колеса, шины, подвески, нитросистемы, коробки передач, радиаторы и проч. Самое время запастись терпением, выкурить сигару, закинуть баночку пепси, изучить собственное благосостояние и задуматься о выборе спонсора.

Каждый класс представлен спонсорскими соревнованиями. Скажем, победив в заезде Coca Cola, вы привлечете к своей персоне внимание крупнейших игроков от коммерции, что автоматически означает появление немалого шанса на заключение выгодного контракта, рост рейтинга популярности (впрочем, не всегда: заезд на призы водочного магната угробит рейтинг) и пополнение личного банковского счета. Дальше — больше: ваша недавняя развалюха приобретает статус модной гоночной машины, ее обладателя начинают пускать в рестораны (шутка) и записывать на участие в престижных классах.

Какова же цель этой бесконечной череды гонок, копания в двигателе и заигрывания со спонсорами? Поди разберись. Скорее всего — модернизация авто до состояния "звездолет" с последующим исчезновением из этой галактики куда подальше.

В заключение немного сухой статистики: 20 грязевых треков (о, нет!), 6-8 базовых видов машин, невообразимая глубина проработки повреждений и взаимодействия всех механизмов, реалистичная погода. А также, по мнению вашего корреспондента, довольно паршивенькая графика. Хотя не в этом, разумеется, счастье.

Михаил СУДАКОВ

THE WARD
www.fragilebits.com

Жанр
Квест

Дата выхода
1 квартал 2001 г.

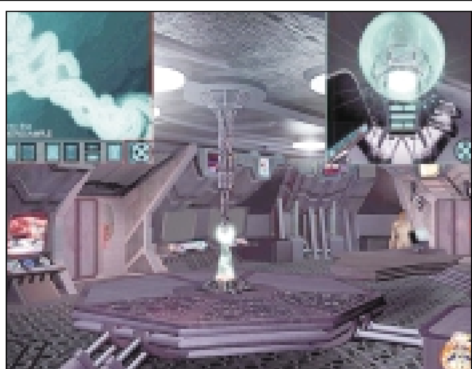
Разработчик
Fragile Bits
www.fragilebits.com

Издатель
Gathering of Developers
www.godgames.com

ПОСЛЕДНИЕ ЛЮДИ НА ЛУНЕ

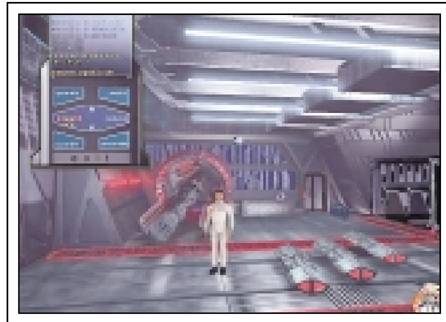
УСПЕШНО ЗАВЕРШИВ авантюру с мэрилендскими лесами и отметившись в истории триумфальной аркой Rune, беззаботная и счастливая Gathering of Developers обратилась к новым горизонтам. On Deck Interactive (отдел, что, алло, ищет для G.O.D. таланты) откопал где-то скромную контору Fragile Bits Interactive. Уже в начале 2001-го их творение, космический квест The Ward, бросит вызов всем законам природы (напоминаю всем желающим: со времен The Dig не было создано ни одной стоящей адвенчуры о звездах, обитателях скафандров и космолетах).

Параллели с классическим квестом дядюшки Лукаса прямо-таки напрашиваются. На славном "Апполо-31" Дэвид Уолкер и его отважная команда, состоящая из парней категории "ребята, которых на шестой минуте убивает монстр из лавы", с исследовательской миссией высаживаются на поверхность самого естественного из спутников Земли и случайно наталкиваются на одну из величайших загадок Вселенной. Напоминает всю ту же старую сказку о необычном астероиде, правда? Коллег Дэвида на шестой минуте убивают лунные монстры, а сам отважный капитан разгадывает тайну своего генетического кода, узнает о коварном межзвездном заговоре, разговаривает с древними инопланетянами и, конечно же, спасает это нерадивое, несчастное человечество.



Оригинальная и ненавязчивая сюжетная линия разделена на три акта, в каждом из которых Fragile Bits надеется направить нас по иной тактической дорожке. В первом — спасаем собственную шкуру, активно работая мозгами; во втором — проникаем в подземное царство интриг, предательства и обмана, где находим могучих союзников; а под конец ввязываемся в открытое противостояние, хоть и используем сугубо квестовые принципы ведения боя. Да вы их знаете: партизанская война, саботаж, захват инопланетного корабля и улепетывание на нем в светлое будущее.

Собственно, открывается The Ward не менее оригинально — с осмотра безвременно покинувшего нас пришельца, валяющегося под люком "Апполо-31". Всем желающим Fragile Bits гордо демонстрирует образчик своей фирменной логики: в нагрудном кармане скафандра чужака имеется карточка доступа на корабль, но вскрыть кармашек можно лишь сварочным аппаратом. В аварийных, как можно заметить, условиях.



На картинках очень много инопланетно-звездолетных внутренностей, так что, надо думать, сварочный аппарат на Луне все же найдется. А графика, если не заметили, средненькая, с плоскими персонажами. Вот если бы G.O.D. пожаловала преданным вассалами конверсию движка Nocturne на нужды инопланетных земель!.. Пока же в The Ward можно отметить разве что неимоверное количество вспомогательных индикаторов. Я говорила, что Дэвид Уолкер по профессии сейсмограф? Охотник за лунотрясениями.

Из классических пазлов на обозрение выставлена неплохая задачка с отключением силовых полей. Кстати, следуя указаниям Gathering of Developers, квестостроители установили на задачки и пазлы переключатели уровня сложности, так хорошо знакомые нам по тройной дозе Blair Witch. Наверное, точнее было бы назвать их "выключателями". Это отвратительное изобретение, направленное на борьбу с интеллектом, давно пора бы запретить.

Слоган рекламной кампании шедевра: "Луна — это только начало". Что The Ward действительно вытаскивает на поверхность (помимо имени издателя, конечно) — так это тематика. Межзвездная научно-фантастическая адвенчура с серьезным сюжетом! Вспомните ужасы Martian Gothic: Unification — теперь эту тяжесть взвалила на себя маленькая и гордая Fragile Bits. Подход у нее более мягкий, квестовый, так сказать. И есть у The Ward огромное преимущество перед Martian Gothic. В обещаниях нет словосочетания "космические зомби"!

Маша АРИМАНОВА



Взгляните на следующую антиутопическую картину, имеющую все шансы воплотиться в реальности уже через год-полтора: семь-восемь игр, выходящие на ПК в год, используют один непритязательный движок на всех — скажем, очередную итерацию LithTech, продающегося на каждом углу за шапку сухарей. Миром правят глобализация и большие деньги, и если есть хоть малейший риск, что игра не оправдает потраченных на собственное создание грошей, ее удавливают струной от рояля "Стейнвей" прямо в колыбели.

THE ONLY THING TO FEAR IS RUNNING OUT OF BEER*

КИРПИЧ КАК ОРУЖИЕ ИГРОДЕЛА

Андрей ОМ



Это еще не все. Те немногие проекты, которым в принципе удается появиться на свет, являются проверенными сиквелами древних хитов, обезжиренными, обескровленными и стерилизованными, чтобы максимально расширить границы чахлой аудитории. Последние бастионы сопротивления рухнули: Blizzard объявляет, что WarCraft III отменен с формулировкой "невозможность воплотить задуманное в условиях дохлых ПК-технологий", а Quake IV поступает в продажу только в комплекте с подарочным геймпадом от Razer радикально-черного цвета. Значимые консольные игры появляются на ПК с опозданием на год в виде криворуких портов в телевизионном разрешении. Последние радикалы тщетно мечтают на кухнях о контркультурных играх, но делают это преимущественно молча, постоянно ожидая стука в дверь Консольной Полиции, которая... Нет, это слишком ужасно.

ANARCHY IN UK**

Трепыхаться, в общем, бессмысленно, — если не произойдет очередного технологического прорыва, подобного недавнему rise and fall компании 3dfx (а его, скорее всего, не будет, правда, Коля?), все будет так, как напророчено чуть выше. Но можно грамотно протестовать. Под новый мировой консольный порядок уже сейчас заложена пара серьезных бомб, об одной из которых мы сегодня и поговорим — все внимание на Hooligans: Storm Over Europe (The Thirteenth Production, www.hooligans-thegame.com), главный скандал последней ECTS, игру, которая никогда не узнает тлетворного прикосновения игропада (он же геймпад). Это — игроделание не для профиту, не для того, чтобы когда-нибудь обнаружить себя ставящим кровавый автограф на контракте, в котором есть буква "X" и слово "Microsoft". Нет, друзья, это настоящий леворадикальный game-art, замаскированный под RTS.

Здесь, кстати, самое время определиться с терминами. Знайте: радикал не тот, кто гордо носит прыщи, грязные волосы и драную майку "Гражданскайа оборона". Общество смотрит на таких даже не свысока, а сквозь, не с ненавистью, как им того хотелось бы, а с равнодушной жалостью. Никто не умеет уже влепить истеблишменту такую пощечину, которая стерла бы с его коллективной рожи снисходительную гримасу. Почти никто.

Вернемся во времени на несколько месяцев назад, в зачумленную покемонами "Олимпию". Стенд Hooligans — глоток воздуха посреди океана тошнотной мерзости, кусок манчестерского паба, пиво рекой для всех желающих. За стойкой, протирая кружки, стоят совершенно чудовищные хмурые детины, похожие на патентованного отморозка Винни Джонса из "Карт,

---

* Самое страшное в этой жизни, когда кончается пиво. *Надпись на стене "Железного Феликса", ныне Палаты Щербакова, Москва, ул. Бакунинская.*
** Бой идет у наших стен./ Ждет ли нас позорный плен?/ Лучше кровь из наших вен/ Отдадим народу. *Самуил Маршак из Роберта Бернса.*

денег...". Любопытные, заглянувшие на огонек с утра, к вечеру, сопровождаемые дружескими пинками секьюрити, с трудом выползают на свежий воздух, горланя похабные песни, подобно чеховскому герою, сильными, но противными голосами.

Что это, Бэрримор?..

DON'T PISS US OFF*

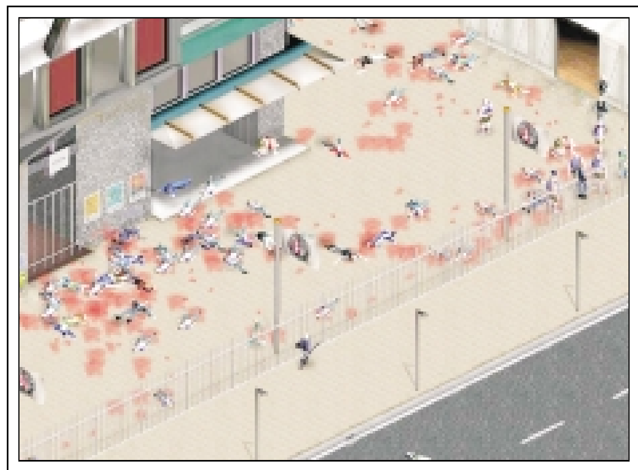
В благополучных владениях Ее Величества Елизаветы Георгиевны football hooliganism — одна из страшнейших напастей, запечатленная даже в виде соответствующей скульптуры под сенью Millennium Dome рядом с коррупцией и расизмом. Из-за "хулиганов", всласть поуркаганивших на Euro 2000, у Англии есть реальные шансы прогулять следующий чемпионат мира. Бритоголовые ублюдки здорово задвигают своих тщедушных московских меньших братьев по масштабам и организованности и более чем немного напоминают других дегенератов смежной специальности — неофашистов. Как вы понимаете, взяться за создание симулятора не просто абстрактной банды, а реальной банды опасных уродов — совершенно нетривиальная задача, не учитывая даже, что такое деяние, как убийство полицейских в Hooligans не только допустимо, но и всячески поощряется.

Среди других mission goals самыми безобидными являются битье автомобильных стекол и кражи со взломом, далее следуют такие уголовно наказуемые манипуляции, как массовые драки, изнасилования и вандализм. Здесь есть еще одна тонкость: скажем, к дискуссиям об абстрактной компьютерной жестокости все давно привыкли, потому как в реальной жизни чисто технически стрельба по обывателям обычно продолжается ровно до момента приезда жандармов, и на подобные подвиги мало кто решается в принципе. "Хулиганизм" — дело совершенно другое, как же, вот и сосед Васька повязал на шею красный шарфик и геройски получил вчера арматурой по репе, и пиво стоит всего восемь рублей, и чувство дегенератского локтя рядом, да вот и игра на соответствующую тему появилась! "Пора вступать в ряды, однозначно", — думает среднестатистический сопляк. Именно поэтому, скажем, Carmageddon на самом деле является заводной машинкой, а вот Hooligans — опасной бритвой, которую дали поиграть полугодовалому младенцу.

Издавать игру, естественно, никто не собирается — потом не отмыться. Пресса заходится криками. Computer Trade Weekly, главный бизнес-вестник индустрии, посвящает Hooligans разворот с поношениями. Сразу две рейтинговые инквизиции, Home Office и British Board of Film Classification, запретили продажу игры в неспециализированных магазинах, присвоив ей рейтинг, которого обычно удостаиваются только высокохудожественные фильмы с участием Рокко Сиффреди и Басти Дасти. Да что там — британское правительство (где, добавим, в отличие от, заседают в основном вменяемые люди, часть из которых даже откликается на "сэр") в октябре заявило дословно следующее: "We condemn anything that seeks to glorify hooliganism. We're working very hard to stamp it out and any firm or individual which encourages it is acting wholly irresponsibly". Для слабых умом и духом: правительство страшно рассердилось. Понятно, разработчикам того и надо — на PR-кампанию такого размаха и масштаба не хватит никаких денег никакой Sony, и уберите вашего Джамироквая. Игра, как видим, перестает быть игрой (именно поэтому вы не найдете ни здесь, ни на сайте проекта ни слова о графике, игровой механике и прочих подобных вещах), превращаясь в акт кристально чистого протеста, звонкую пощечину обществу, после которой оно, общество, должно или без лишних трепыханий застрелиться от позора, или, напротив, вызвать обидчиков на револьверную дуэль.

...радикал не тот, кто гордо носит прыщи, грязные волосы и драную майку "Гражданскайа оборона".

Следует заметить, что резонанс, производимый Hooligans еще до ее выхода, ни разу не снился даже таким мрачным профессиональным контркультурщикам, как дремучий супербизон Васисуалий Шандыбин, газетенка "Позавчера" и оберссыкун в сионистские окошки "генерал" Мольберт Какашов.



Чем больше мирных граждан попадет под раздачу, тем выше авторитет нашей банды.

THE BEST WAY TO CHANGE SOMEONE'S MIND IS A BRICK**

К чему мы это? К тому, что консольная нечисть будет, истекая ядовитой слюной, биться чугунной головой о прутья клетки и откусывать ноги неосторожным прохожим, но по-настоящему не вырвется на волю, пока в природе существуют такие проекты, как Hooligans. Понимаете, компания, чей логотип будет стоять на лбу у вашей приставки, по умолчанию будет являться цензором, Большим Братом: образно говоря, на Xbox может выйти миллион футболосимуляторов, но никогда, ни при каких условиях (вы сможете поставить на это все свои миллиарды) не увидит свет симулятор футбольного фаната.

Поэтому, если хотите протестовать, не сотрясайте воздух. Не набивайте на пальцах твердокаменные мозоли, засоряя веб-форумы мегабайтами чуши на тему "PC форева/PC мертв" (рядом с нужным поставьте галочку).

Попробуйте что-нибудь сделать.

Даже если для этого придется взять в руку бейсбольную биту или кирпич.

Стенд игры на ECTS. Вместо ответов на мои вопросы об игре мрачный бармен молча наливал следующую кружку. Очень тяжелая у нас работа, очень.



* Отвали!
** Кирпич — оружие игродела. *Скульптор Шадр, из неизваянного.*

Начнем издалека. В феврале 1999 года на арену мирового квестостроения вышел человек по имени Дэвид Гриневецки (David Grenewetsky). Не художник, не литератор, не компьютерщик, он вошел в историю как первый и последний президент Sierra, при котором остались без работы Скотт Мэрфи, Лоури Коулс и Роберта Вильямс, а квесты отправились в изгнание за пределы своего родового королевства.

РАДОСТИ СТРАСТИ

ЖЕНЩИНАМ НЕ ПОНЯТЬ

Маша АРИМАНОВА



То были смутные времена. Гриневецки называли серийным убийцей, монстром, дьяволом во плоти, злобным джинном и кровожадным чудовищем. И хотя одиноким светлячком в конце туннеля маячил далекий и прекрасный Gabriel Knight III, перед полными слез глазами квестопоклонников беспрестанно, один за другим взлетали аршинные заголовки "Демонизация "Сьерры", "О том, как я перестал беспокоиться и полюбил Дэвида Гриневецки" (три странички увлекательной скорби и тревог доступны на сайте Just Adventure (www.justadventure.com) совершенно бесплатно, но, умоляю, не прекращайте читать на этой запятой, узнайте, что же приготовили для вас за 37-50 неусловных единиц розничной цены!) и "Президент из ада".

Отправились за борт потенциальные сиквелы Space, King и Police Quest. Мы знаем, что стало с каждой из этих игр, в каком тупичке и под каким забором какая серия закончила свою жизнь. Но вот любопытный факт: на момент проявления истинной сущности инфернального м-ра Гриневецки лишь один квест (помимо неприкасаемого GK3) стоял в планах "Сьерры". Представьте себе меловую надпись на доске из того сорта досок, что держат в задних комнатах зловещих корпораций специально для глазастых журналистов в цепких лапах секьюрити: Leisure Suit Larry 8: Lust in Space.

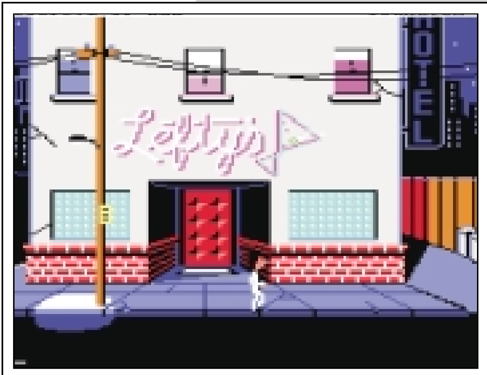
У ВСЕХ МЕРТВЫХ ОДИНАКОВАЯ КОЖА

Прощай, моя любовь, ты покидаешь нас, но в моем сердце ты будешь жить вечно. В конце 1998 года Sierra заключила контракт с Элом Лоуи (Al Lowe) на создание восьмой части похождений Ларри Лаффера. С помощью Джейсона Зайаса (Jason Zayas), ведущего художника роскошного и фешенебельного (упраздним игру Leisure Suit) Larry 7: Love for Sail, он создал ролик-прототип нового "Ларри", трехмерного "Ларри". В отличие от памятного случая с недоношенным Space Quest 7 (см. прежние рассказы Маруськи), с просмотра этого клипа важных персон не выносили на руках, проект был одобрен и утвержден. Февраль 99-го уравнял всех, но благодаря широкой натуре Эла Лоуи слухи о чудо-ролике получили широкое распространение. Как и мифический SQ7, сегодня он стал уже коллекционной редкостью, реликтом, двадцатью одной секундой которого наслаждаются за семью замками избранные счастливчики.

Чтобы омрачить им радость, скажу кое-что о трехмерных достоинствах несостоявшейся "Космопохоти" (Lust in Space). Так вот, их нет, прототип ужасен. Ибо м-р Зайас вдобавок был еще и главным художником печально известного King's Quest: Mask of Eternity, не задавленного, пожалуй, только ленивым.

Вероятно, ни один бог игры не подбирал названия своих произведений с такой же тщательностью, как Эл Лоуи. Прежде чем стать Love for Sail, Larry 7 сменил тридцать шесть позывных. Донести до русского уха смысловую глубину любого из них смог бы разве что переводчик "Поминок по Финнигану". Из наиболее пристойных вспо-

Человечек в белом костюме перед баром "Левша" готовится войти в историю. В темном закоулке его уже поджидает мусорный бак. Вы помните, как спускались с балкончика на подтяжках и разбили стекло молотком? А как покупали... ладно, неважно.





Произведение искусства. Последняя, лучшая и высшая в серии. В Германии она называлась Leisure Suit Larry: Yacht nach Liebe. Немецкий язык как-то больше подходит для такого рода каламбуров.

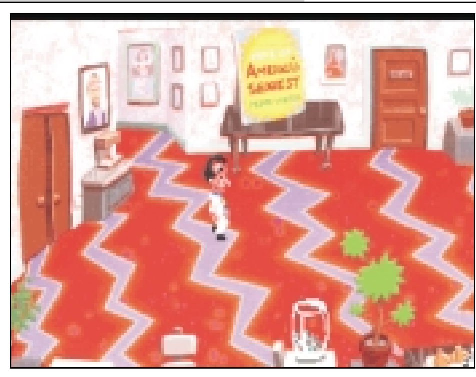
минаются Ship Happens, Up Your Anchor, Das Boob, Leisure Suit Larry's Moby Dick. Эл Лоуи, избранное. Наиболее точно сущность специфических адвенчур о Ларри Лаффере передает Around the World in 80 Lays. Теплоход, бикини, коктейли с пальмочками. О да, старина Эл умел подбирать названия — такие, что выглядят вполне невинно, а на слух воспринимаются одной из шуточек старины Ларри. В самом деле, смешно расписывать Larry 7: Love for Sail и не упомянуть систему CyberJoke 2000, впитавшую, точно губка, самые похабные сюжеты для зубоскалов двух последних тысячелетий. Отойдя от дел, Эл запустил свою собственную рассылку скользкого юмора. Разумеется, она называется CyberJoke 3000.

ТЫ БУДЕШЬ ОДИНОК В СВОЕЙ МОГИЛЕ

Имя Ларри Лаффера не надо сопровождать комментарием. Он был первопроходцем в области, куда более далекой от мира холодной логики, нежели космос, полицейская работа или писательское ремесло, и исповедовал простые принципы Эла Лоуи. Победитель всегда проигрывает, а проигравший в конце концов побеждает. Так было в Larry 6: Shape Up or Slip Out, Larry 5: A Little Undercover Work и Larry 3: Pursuit of the Pulsating Pectorals. Мафия, КГБ и ФБР, бездушная корпорация — итог всегда одинаков. Неудачникам везет в карты, русскую рулетку и лотерею. Об этом говорят Larry 2: Looking For Love и Larry 1: Lands of the Lounge Lizards. С одной стороны Ларри Лаффер, с другой — весь мир.

Минуточку, скажет прилежный читатель, в этой челюсти нет одного зуба! Где же апокрифический Larry 4: The Missing Floppies? О, это целая история. Говорят, что его съела собака Эла Лоуи. Еще говорят, что автор до сих пор хранит соответствующие дискеты в сейфе, арендованном на чужое имя в Нью-Мексико. Кое-кто по сей день уверен, что старый Эл спрятал их под горой Шайенн. А теперь пришла пора открыть страшную правду: за ваши 37-50

Какой все-таки приятный выход — амнезия! Пережив крушение, Ларри умудрился позабыть события первых трех частей. А заодно и четвертой.



неуе исполняется желание тысяч игроков по всему миру!

Дело в том, что Эл Лоуи одержим. Нет, не тенями несбыточных страстей фрейдистского мира Ларри Лаффера, его тайна куда более сумрачна. В 1991 году Эл Лоуи был одержим идеей онлайновой адвенчуры. В то время немногочисленные владельцы модемов резались по сети с терпимой скоростью в нарды, шахматы и триктрак. Безумный Лоуи же подговаривает Кена Вильямса создать круглосуточную игровую систему Constant Companion, ставшую The Sierra Network, первой в мире онлайновой игровой службой, мгновенно разорившейся и проданной затем AT&T за сто миллионов долларов, перепроданной America On-Line за десять миллионов и благополучно забытой. Напомню, на дворе стоял 1991 год, и тихий квестоделец Эл Лоуи затеял это все только потому, что хотел сделать Larry 4 онлайновым квестом.

Пожалуй, ни один бог игры не подбирал названия своих произведений с такой же тщательностью, как Эл Лоуи.

Были и другие факторы. Эл Лоуи устал от Ларри и считал, что хорошая серия должна быть трилогией. События были вполне удачно закольцованы: Larry 3 завершался тем, что Лаффер устраивался на работу в Sierra On-Line и начинал программировать новую игру для Кена Вильямса, собираясь дать ей старт в городке Lost Wages рядом с маленьким баром под вывеской "Бар Левши". Страстная Пэтти и Ларри воссоединились, собирались жить долго и счастливо, и выжать что-либо еще из сюжета не представлялось возможным. И тогда Лоуи поступил очень просто. Он пропустил четвертую часть и начал с пятой (полное название которой Passionate Patti Does a Little Undercover Work), обнулив все счета. Выход, достойный умалишенного, но он сработал! Если учесть стойкую зависимость Ларри от мира азартных игр, то можно сказать, что четвертым выпало двойное зеро.

А ПОТОМ ВСЕХ УРОДОВ УБРАТЬ

Отголоском изобретения Лоуи, едва не перевернувшего аквариум онлайновых развлечений, стало появление Leisure Suit Larry Casino, где желающие даже из самых дальних уголков планеты могли спустить в местном баре выигранные в рулетку или покер денежки. Фанаты любили Ларри и охотно проводили время в его обществе. Это вообще характерное свойство придурочных фанатов.

Исчезновение Space Quest они снесли безропотно. На их глазах Police Quest мутировал в SWAT, но они молчали. Но когда был отменен Larry 8 (кстати, под кличкой Lust in Space он известен лишь благодаря упоминанию в Larry 7), компании Sierra и ее президенту с горящими красными глазами стали угрожать многочисленными террористическими актами. На зеленых лужайках всемирной Сети есть тихое местечко, где собираются спокойные, сдержанные, уверенные в себе люди. И они готовятся получить Lust in Space, что был им обещан. Пока что люди пишут петиции. Но, вступая в этот круг, они приносят небольшую клятву. Вот ее слова: "Мы верим, что очень скоро увидим Larry 8 на наших экранах. Мы верим, что мир не может существовать без Ларри Лаффера, короля адвенчуры. Мы не остановимся, пока наша цель не будет достигнута тем или иным способом".

На нашем фронте стоит пригожая погода. Светит солнышко, дует свежий ветерок, на небе ни облачка. Ни единой, даже самой дрянной РПГ! Конечно, есть развлечения на стороне (см. материалы этого номера), но без собственной паствы как-то скучно. Некому читать мораль.

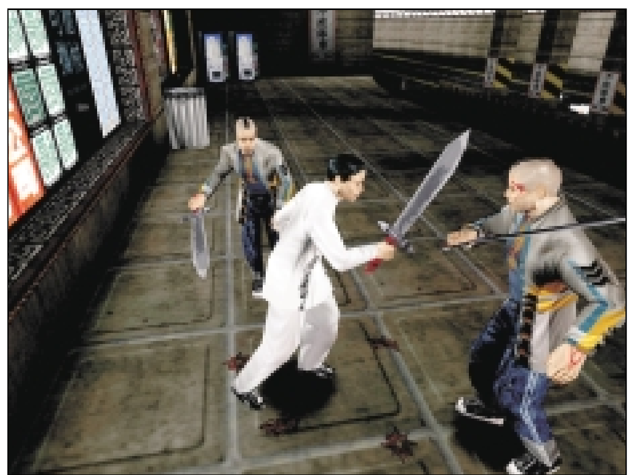
ЧУЖОЙ ФАРВАТЕР

НАШИ ПАРНИ НЕ НОСЯТ ШОТГАНЫ

Александр ВЕРШИНИН



В пути из Будапешта в Роттердам штудирую любимые сайты. О! Кое-что интересное. Господин Десслок (Desslock), колумнист и обозреватель журнала CGW и сайта GameSpot, обеспокоился успехом Deus Ex (#8'00 помните?) в Европе. В Штатах об игре уже благополучно забыли, зато в Англии она до сих пор лидирует в продажах. Десслок не преминул связаться с главным дизайнером игры, нашим старым знакомцем Харви Смитом, и расспросить его о данном феномене.



Герои Deus Ex, клонированные близнецы-убийцы, предпочитают общаться с внешним миром вот так.

МЫСЛИ СМИТА

Можно я не буду цитировать дословно? Харви — в кавычках. "Интересный вопрос". Ну разумеется. "По ряду причин Deus Ex импонирует целой когорте разношерстных игроков". Кто бы мог подумать! FPS, RPG, Adventure. Строго дозированные, но присутствуют. Хотя, больше грубой стрельбы и накачивания персонажа. Ага: "Многообразие подходов к прохождению уровней привлекает максимальное количество различных по вкусам и стилю игры пользователей". И все-таки это на две трети шутер. Прятаться обычно не помогало. Согласны? "Я также полагаю, что мы смогли сделать уровни игры необычайно комплексными, сложными, насыщенными столь важными для создания реалистичной атмосферы деталями. Многие поклонники FPS жалуются на пустые помещения, абсолютно бессмысленные с точки зрения живого человека". На самом деле, это двоичная логика. Они либо пустые, либо полные монстров, коих следует незамедлительно уложить и сделать комнаты пустыми. "...или на недостаток живого человеческого общения с NPC". Какое здесь может быть общение, если они сначала стреляют, а потом смотрят, кто пришел? Не говоря уже о фриках из deathmatch.

"Наконец, я уверен, что успех Deus Ex связан с использованием узнаваемых уровней, ландшафтов. Вместо того чтобы засунуть несчастного агента в марсианские дебри, мы взяли и возвели городские гетто, станции подземки, вокзалы, рестораны. Огни большого города". А вот это важно! Хорошо сказал. "Я думаю, человеку гораздо легче почувствовать себя в игре, если окрестности будут обыденными, знакомыми. Чтобы он мог с легкостью ориентироваться, знал, как работают основные движущие этот мир механизмы. И пользовался ими, чтобы выиграть".

В РОЛИ ТЕНИ ОТЦА ГАМЛЕТА... АВТОР!

Посылка очень правильная. Слишком часто игровой мир кажется нам мертвым, бездушным. Пусть графика красива, героя можно еще долго качать, а разнообразию предметов нет предела. Но игра все равно останется чужой, поскольку мы ей не верим. И тогда все усилия игрока направляются на то, чтобы понять механику нового мира, постоянно гадать, что произойдет в том или ином случае. Осозна-

ние приходит отнюдь не всегда. Так стоит ли говорить о вживании в роль? Задача воспроизведения реального мира — самая сложная. Мы в нем живем, знаем о нем слишком много, чтобы удовольствоваться примитивной подделкой. Поэтому авторы ролевых игр предпочитают уходить в мифические вселенные.

А я говорю: почему бы не шагать прямиком от термина "ро-ле-ва-я"? Жить своим героем, дышать с ним в унисон, двигаться, как он, бежать, прятаться, нервничать, переживать, переносить стресс и боль? Проект Deus Ex стал одной из первых попыток РПГ приблизиться к реальности. Вы скажете: там слишком много стреляли и такое не прощается. Соглашусь. И человек не может таскать на себе столько оружия. Истинная правда. И что мир не состоит на 97% только из плохих парней, единственная цель которых — прикончить вас. Стоп, стоп, стоп. Знаете, что вы сейчас описываете? Безапелляционно самую тихую революцию этого года, идейный последователь Deus Ex, стопроцентный хит по имени Hitman. Самую законспирированную и самую продвинутую РПГ за все последнее время.

ЗЛА-Я ПУ-ЛЯ, ДАЙ МНЕ ВО-ЛЮ...

Мой поезд идет из Будапешта. Я только что провернул одно из опаснейших заданий в своей жизни. Таких экстремальных условий не было ни в Гонконге, ни в джунглях Колумбии. Мировой саммит, главы всех мыслимых стран собрались в одном отеле, что в центре Будапешта. Море полиции, секьюрити, металлоискатели на каждой лестнице, на каждом этаже. Постоянное патрулирование всех без исключения коридоров. Нашему агентству стало известно о планирующемся теракте. Бомба где-то в отеле. Задание: убрать террориста, вынести заряд.

Войти в гостиницу с оружием невозможно. Удалось протащить лишь удавку. Здание маленькое, перестрелку мгновенно услышат. Результаты? Пять трупов: толстый террорист в собственном душе, пара его бодигардов в маленьком номере, хранивший бомбу фиктивный врач-дантист и охранник внутри его кабинета. В здании, переполненном полицией! Чистая, элегантная работа.

Сейчас, когда я вспоминаю мельчайшие детали, то понимаю, что выбрал опасный, но оптимальный путь. Проникнуть внутрь номера герра Вульфа можно было несколькими путями. Мой вариант оказался под реальной угрозой срыва лишь один раз. Когда я, стащив универсальный ключ для всех гостиничных номеров из-под носа убиравшего комнату служащего, забрался в соседний с двести вторым номер. Вышел на балкон, залез на перила и уже приготовился прыгать... как на соседний участок выполз красавчик-блондин. Полюбоваться видом! Выбора не было, он в любом случае поднял бы тревогу — подай я назад или прыгни вперед. Пока его зрачки расширялись, а рука тянулась к кобуре с "Вальтером", я в прыжке вытянул удавку, приземлился рядом со злополучным секьюрити, проскользнул за его спину и набросил струну еще до того, как он произнес хотя бы слово. Пистолет без глушителя, бросаем. Аккуратно открываем дверь и, когда охранник на входе реагирует, закрываем ее прямо перед носом проходящего мимо полицейского. Снова удавка! На этот раз обнаруживается "Беретта" с глушителем. Слабый щелчок сквозь приоткрытую дверь ванной — задание выполнено.

Проект Deus Ex стал одной из первых попыток РПГ приблизиться к реальности. Вы скажете: там слишком много стреляли…

Так какие были варианты? Зайти вслед за уборщиком, заперев его бездыханным и голым в ванной. "Свежие полотенца для мистера Вульфа!" Но зачем убивать ни в чем неповинных людей? Можно было дождаться, пока коридор окажется пустым, и напасть на твердолобого секьюрити в дверях двести второй. Или сделать отвлекающий выстрел и, когда оба охранника (и пятьдесят полицейских!) бросятся на шум, воспользоваться ходом через балкон. Только как бы я тогда вышел с бомбой?



Обаятельный искусственно выведенный киллер из Hitman предпочитает иные методы.

Не меньшее количество вариантов было и с дантистом в сауне. Можно было придушить — но зачем оставлять следы? В разговоре он пожаловался на больное сердце, а я лишь вывернул на максимум ручку управления температурой в сауне и услужливо придержал дверь ногой.

СЛИВКИ ДЛЯ ЭСТЕТОВ

А в Deus Ex герою пришлось бы всех перестрелять — своих и чужих. Оставить за спиной не пять трупов (замечу, плохих парней!), а сто пятьдесят, включая темпераментного повара-француза с его тесаком, нервную сиделку на входе в женскую раздевалку и миловидную секретаршу дантиста. Подождите. О чем я говорю? Да разве может один человек справиться с целым отелем вооруженных людей? Ни за что. Потому что такова жизнь. И ее приходится принимать такой, какая она есть на самом деле.

В Hitman я по-настоящему живу. Переживаю. Не благодаря трогательной романтической сюжетной линии а-ля Final Fantasy. И уж точно не в силу совершенной системы физических характеристик моего героя. 47-й не может стать в два раза сильнее, умнее и подвижнее за три-четыре месяца. Он физически и умственно сформировавшаяся личность и остается таким, какой есть. Как все мы, давно вышедшие из пеленок, яслей и детских садов. Его возможности нельзя переоценить, они ничуть не отличаются от ваших собственных, в реальной жизни. Возьмите железный пистолет-зажигалку, засуньте его за пазуху и войдите в ближайший отель "Хилтон". Что, страшно? А теперь представьте: вам нужно устранить объект, живого человека на втором этаже гостиницы, в номере 202. В дверях комнаты стоит вооруженный охранник, внутри, скорее всего, находится еще один. Что вы ему скажете? Сможете ли вы хотя бы посмотреть ему в лицо, зная, что он стоит на вашем пути, а значит, должен умереть? Hitman позволяет испытать себя, прожить жизнь другого человека, плохого человека. Понарошку. Сыграть его роль. В очень близких к действительности условиях.

За играми класса Hitman будущее? Безусловно. Важен не вид, не движок и не интерфейс. Это мишура, обертка. Правильные ролевые игры заставляют дышать в унисон со своим героем. Чувствовать его. Если при неожиданном столкновении с бородатым повстанцем у вас, переодетого, дрогнет застывшая в нервной истоме над гашеткой рука и вы рефлекторно выстрелите, раскроетесь и умрете в двух шагах от спасительного одномоторного самолета "Цессна", то непременно выдохнете: "Боже. Я не выдержал". И поймете, что некоторое время не существовали, были совсем другим человеком в ином мире. Виртуальность. Полное погружение. Наше манящее и одновременно страшное будущее.

Почти все думеры и квакеры хотят носить гордое имя "отец". О, как они ошибаются в его смысле... Да будет вам известно, молодежь, что отец — это тот, у кого дети есть, как бы странно это ни звучало. Для самых продвинутых рекомендуется также посадить дерево, построить дом, выкопать колодец и, наконец, жениться. Впрочем, в наш век, век акселерации, урбанизации, компьютерных технологий, загрязнения окружающей среды и легализации альтернативных видов сексуальной ориентации, все больше и больше отцов не могут выполнить даже основной пункт в определении отцовства, не говоря уже о второстепенных. Деревья засыхают, дома строят десятилетиями даже целые СМУ, колодцы упорно натыкаются на канализацию, а жены уходят к другим.

ИГРЫ ДЛЯ МОЗГОВ

ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ОТЦОМ

Господин ПЭЖЭ



Зато вопрос детей в наши дни потерял былую остроту. Даже те, кому неохота возиться с их зачатием и выращиванием, могут смело заявлять права на отцовство по отношению к боевым программам, уходящим в большой мир, чтобы воевать за честь и славу своего биологического предка.

УМРИ ДОСТОЙНО, СЫНОК

В тот момент, когда первый программист написал первую программу, в мире появилась альтернативная человечеству раса. Пусть она не была по-настоящему разумной (это до сих пор еще впереди), но она уже могла действовать самостоятельно, основываясь на том, чему ее научили создатели.

Прошло не так уж много времени, и в 1984 году на свет появилось первое виртуальное ристалище, где детишки отцов-программистов могли разбираться между собой и выяснять, кому папочкой отпущено больше мозгов и пушек. Ристалище называлось Core Wars и впервые появилось на публике в журнале Scientific American.

Идея была проста, как мычание. Что такое программа? Набор байтов, из которых составлены осмысленные инструкции для некоего процессора. А что такое данные? Те же самые байты, но расположенные в другом порядке. Старик Фон Нейман предложил отделить одно от другого, но нам он не указ. Запустим несколько программ в общую память, разрешим им хранить свои данные там же и будем выполнять их по очереди, не заботясь о том, кто, что и куда именно пишет. Получится эдакий "первичный бульон", где программы-обитатели могут расти, швыряться грязью, записывая любые данные в любые места, и всячески развлекаться. Если в какой-то момент вместо кода, который мы должны выполнить, в одной из программ окажутся какие-то "левые" данные (скорее всего, засунутые туда программой-конкурентом), признаем пострадавшего умершим, ведь мы не можем его дальше выполнять, а оставшегося в живых смело начнем чествовать.

Разумеется, на деле все чуть-чуть сложнее. Чтобы смерть была штукой не слишком случайной, а борьба — долгой и мучительной, надо дать программам возможность "делиться", как амебам, запуская свои кусочки параллельно (конечно, каждый из кусочков при этом будет выполняться пропорционально медленнее), надо хорошо продумать набор инструкций нашего виртуального процессора и т.п. Но это уже детали.

ИЗ БИОЛОГОВ — В МЕХАНИКИ

Впрочем, несмотря на долгую и интересную судьбу Core Wars, играть в нее оказалось откровенно тяжело даже программистам. Метафора "первичного бульона" назойливо тянула в био-



Нынешних роботов создают с помощью мыши. Но разве это важно? Важна победа, и она у нас есть!

логию и мешала кодерам, чьи мозги на работе были приучены управлять баллистическими ракетами и прочими взрывчатыми штуковинам.

Что ж, проблемы для того и существуют, чтобы их решать. Не так уж трудно создать виртуального робота и выпустить на виртуальное поле битвы. И это было сделано, много раз и весьма удачно. Насколько мне известно, первая игра такого рода называлась CROBOTS, и выпустил ее некто Том Пойндекстер (Tom Poindexter) в 1985 году. Наивные люди, до сих пор уверенные, что рекорды долгожительства ставят шутеры, отдыхают. Да, "Вульфенштейн", вышедший в 1992 году, еще можно иногда встретить на жестких дисках у настоящих фанатов, но кто видел в последнее время чемпионаты по этой игре? А вот ежегодные турниры по Core Wars и CROBOTS проходят до сих пор (переместившись в Web, разумеется) и с немалым успехом. Лично я, несмотря на старость, в начале девяностых несколько лет держал лидерство по CROBOTS в России, чем до сих пор горжусь.

Правда, с нынешними роботами-лидерами мой победитель тех времен соревноваться, конечно, не способен, проигрывает почти всухую, но это — лишний довод в пользу того, что игра живет, развивается и умирать не собирается. Сколько там лет? Шестнадцать? Думается мне, до финиша еще далеко.

ПРОГРАММИСТЫ, ГОУ ХОУМ!

По традиции, как только фанаты освоят какую-нибудь интересную область, туда начинают все назойливее и чаще заглядывать широчайшие народные массы, требующие своей доли, причем всенепременно на блюдечке с каемочкой соответствующего случаю цвета.



Чем не робот? Эта малютка доставила всем немало неприятностей в 1992 году...

Если вы всерьез думаете, что программистам удалось надолго уберечь монополию на игры для умных, вы заблуждаетесь. После периода, когда похожие игры множились десятками, под разные платформы и на разных языках программирования (PRobots, C++Robots, PCRobots, TclRobots), после поздней, зато мощной, вспышки "невоенных" игр (роботы-соперники научились водить машину, играть в "камень-ножницы-бумага", оптимально раскладывать пасьянсы) играми для мозгов потихоньку начали интересоваться не только программисты.

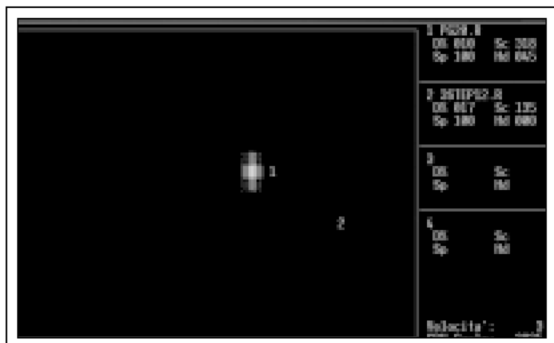
Спрос быстренько родил предложение, и первой ласточкой новой волны оказалась игра MindRover, о которой стратегический отдел .EXE уже неоднократно слагал оды. Повторяться не буду — игра замечательная, и не столько своей интересностью (лично меня, например, очень, ну ОЧЕНЬ раздражает невозможность нормально отлаживать своих роботов, абсолютно невыразительный 3D-вид, где неясно, кто что делает, и необходимость постоянного переключения 2D-3D), но прежде всего своей идеологией: любой идиот отныне сможет соревноваться с крутыми программерами. Не обязательно учить языки, достаточно понять, что происходит.

Само собой, это все обманчиво, и потому неправда: язык учить, если захочется сделать конкурентоспособного робота, все равно придется, и он не слишком приятен и удобен. Да и понимание — как раз самая сложная часть процесса, разобраться в мешанине стрелочек и квадратиков — занятие не для полных имбецилов. Но, повторюсь, игры для мозгов резко приблизились к народу,

Хотите потренироваться? Хотите проделать виртуальную дырку в шкуре старика ПэЖэ?

на расстояние вытянутой руки. Почему я так точно называю дистанцию? Дело в том, что как раз сейчас фирма CogniToys договорилась с крупными сетями магазинов в США о продаже коробок MindRover. Такой чести удостаиваются далеко не все, игра должна окупить свое место на полке, и это место весьма и весьма недешевое, зачастую на такой договор требуется почти столько же денег, сколько и на саму разработку.

Отсюда мораль: готовьтесь. Боты в Q — это начало, если все пойдет так и дальше, то люди могут и перестать лично участвовать в онлайновых игрищах. Человек ошибается, устает, нервничает. А робот, которого он лично создал, при некотором умении и подходящих средствах разработки вполне способен надрать самые чувствительные места мягкотелым протоплазменным комочкам по имени homo sapiens.



Моя зверушка по имени PG20 довольно долго держала конкурентов там, где им и место.

Хотите потренироваться? Хотите проделать виртуальную дырку в шкуре старика ПэЖэ? Загляните на страничку www.cognitoy.com/minimindrover/index.html, где Java-версия игры MindRover (простенькая, двумерная, требующая всего пару часов раздумий и экспериментов для выхода на первые места на каждом треке) ждет и надеется, что хоть кто-нибудь сшибет старика ПэЖэ с первого места хотя бы на одном из четырех треков...

Дабы всем желающим было ясно, кто там "свои", советую в конце своего имени поставить три буквы "EXE", чтобы выделиться среди многочисленных буржуинских слабаков.

И настоятельно советую записывать на бумажку своих роботов-победителей — CogniToys время от времени сбрасывает все результаты на ноль, и тогда придется восстанавливать свои параметры и запускать машинку заново, чтобы снова записаться в общемировую табель о рангах. Своих роботов, если меня так никто и не побъет, обязуюсь публично обнародовать в родимом журнале.

А пока — несколько полезных ссылок для тех, кто не против размять извилины и породить несколько виртуальных детей. Первые две — это "метастраницы" со ссылками на информацию о большинстве популярных "игр для мозгов", а третья — о том, как программы для роботов выходят в большой мир и обзаводятся настоящими телами:

www.cs.mcgill.ca/~stever/games/

http://dmoz.org/Games/Video_Games/Genres/Simulation/Artificial_Intelligence/

www.robocup.org/







За и против

Pro & Contra



5 хитов

Hitman: Codename 47

Sacrifice

Escape from Monkey Island

No One Lives Forever

European Wars: Cossacks

Никогда еще мы не были так строги
с играми, которые нам нравятся.
Никогда еще мы не были столь нежны
с играми, от которых сходим с ума...



АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

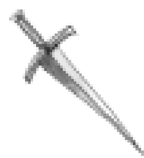
Hitman: Codename 47





Пуля

Смутная тень мелькает в свете редких фонарей. Мягкая кошачья грация. Растворился я в тебе. Ночь, пирс номер 45, порт города Роттердам. Как в океане море. Негромкий плеск воды, скрип работающего вдалеке крана. И шорох за углом ближайшего склада. Ты прощаешься со мной. Неясный силуэт человека в темном маскхалате. В руках — MP-5. Чао, бамбино, сорри!



С легким шелестом из кобуры выскальзывает украшенная глушителем "Беретта". Сферический нарост на плечах часового удивленно раскалывается пополам, тело снопом бесшумно валится на землю. Слышен лишь негромкий треск упавшего неподалеку оружия. Сбила ты меня с дороги. Поменяемся одежкой, дружище — тем более что тебе уже все равно. Строгий черный костюм с галстуком остается в быстро увеличивающейся луже крови. Тень продолжает свое путешествие в облачении ниндзя. Я не найду фарватер. За углом

ИВАН ЛЕОНОВ

Hitman: Codename 47



Когда человек атакует

Демо-версии Hitman: Codename 47 (см. вдохновенный рассказ Александра Вершинина в прошлогоднем 10-м номере) смело можно было давать "Наш выбор", если бы только журнал раздавал свои "Выборы" демо-версиям... Даны бронированный лимузин, мафия с косичками, китайский ресторан в китайском городе. Все зависит только он нашей сообразительности, играть можно хоть до скончания веков. Вечная пластинка — гармоничное задание с изящной комбинацией на правах основного решения и тысячи побочных. Но мы по жадной своей натуре возжелали большего, получили Hitman: Codename 47 и теперь у нас есть новые долгоиграющие задания. Целых три штуки.

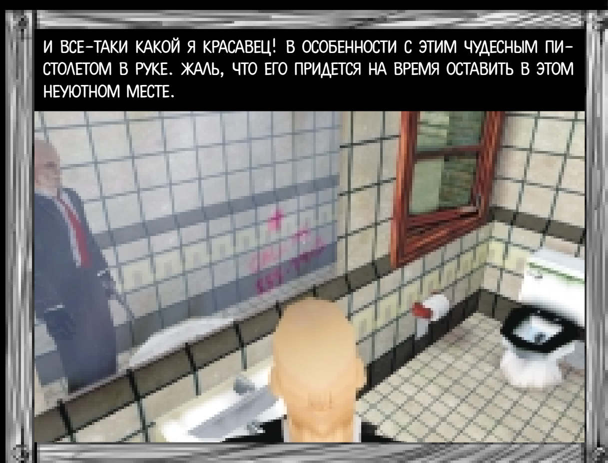
Всяк знает, что Hitman: Codename 47 — первое детище загадочной IO Interactive. Опасаясь неимоверного количества претензий, навеки сгубившего бы многообещающую карьеру их уличной бригады в составе беловоротничкового синдиката Eidos, промышляющего торговлей тяжелыми наркотиками и проститутками, они не стали рисковать и посвятили отчаянно смелой концепции, предложенной на нашу милость в демо, лишь первую четверть игры.



специалист

Да, мы не простим, мы будем бить бейсбольными битами в чистом кукурузном поле за те вещи, что попросту позабыли бы, не случись такого вопиющего отступничества. В колумбийских джунглях и доках Роттердама выползает наружу ядовитый змий двойной трактовки профессии "киллер". Кто он, этот простой неприметный человек со штрихкодовой татуировкой на обритом затылке, — расчетливый профессионал, никогда не рискующий без нужды, или бесстрашный самурай с девятью жизнями?

Даже на нашем отрицательном полюсе, среди вечных льдов, блестящих тюленей и айсбергов не пройдет незамеченной хирургическая точность его движений, небрежная легкость операций со смертоносным оборудованием. Он не привязывается к инструментам своего ремесла, избавляется от них с той же легкостью, что и от случайных свидетелей, элегантно сбрасывает отработанный пистолет на тело после контрольного выстрела и удаляется со сцены. Он не машина для убийства, он — свободный художник, ас своего дела, подход его ярок и артистичен. Он обучен стрельбе по-македонски, но не будет лезть в окошко сортира и с двух рук устраивать кровавую бойню, он предпочтет эффектно оставить пистолет, выйти, переодеться курьером, вернуться, забрать пистолет, застрелить клиента, его собеседника и бармена, некстати полезшего за стволом, а перед уходом небрежно бросить на стойку красный браслет, как просили работодатели.



И ВСЕ-ТАКИ КАКОЙ Я КРАСАВЕЦ! В ОСОБЕННОСТИ С ЭТИМ ЧУДЕСНЫМ ПИСТОЛЕТОМ В РУКЕ. ЖАЛЬ, ЧТО ЕГО ПРИДЕТСЯ НА ВРЕМЯ ОСТАВИТЬ В ЭТОМ НЕУЮТНОМ МЕСТЕ.

патрульный. Он провожает тень взглядом, но и только. Спустя несколько секунд его глаза вылезают из орбит, а рот открывается в беззвучном крике, когда за спиной бесшумно возникает человек с натянутой как нерв тонкой струной в руках. Часовой с М-16 на крыше высокого склада не видит этой трагической сцены — ему загораживает обзор край кровли. Он потягивается, разводит руки с оружием, зевает. В такой позе его застают три пули девятого калибра откуда-то снизу, из темноты, разрывающие грудь, шею и, наконец, голову. Винтовка с шумом падает на крышу. Гораздо громче, чем тело, рухнувшее вниз с высоты трехэтажного дома. На шум прибегает стоявший у колючей проволоки охранник — лишь для того, чтобы ощутить что-то тонкое и холодное чуть повыше кадыка. Буду жить теперь один. У сетчатых ворот двое с М-16. Они реагируют на приблизившуюся тень более эмоционально: "Почему покинул пост? Быстро на место!". И физически не успевают сдернуть предохранители, когда очередь из приглушенного характерным цилиндром Heckler & Koch MP59D отбрасывает обоих, почти одновременно, на створки ворот за их спинами. Тень быстрым движением вгоняет новый магазин в SMG и убирает его в кобуру под одеждой. Ворота охраняемой зоны порта со скрипом распахиваются. Я КАК ТЕРМИНАТОР!!!

fiber wire

Eidos удивляет. Eidos радует. Покровительство глубоко трэшевым томбрейдерам может на поверку оказаться гениальным прикрытием для революционной работы по взрыву action-жанра ко всем святым угодникам. Медленно, но верно Eidos давала жизнь разнообразным мутациям FPS. Сначала из ее недр вынырнул радикальный Thief, заслуживший культовый статус у продвинутого населения земшара и ставший в конце концов надгробием для Looking Glass. Следующий проект, Deus Ex, вообще прижился только в Старом Свете (читайте нынешнюю РПГ-колонку). А ведь это был шутер процентов на девяносто — несмотря на лэйбл "ролевая игра".

И вот появляется Hitman: Codename 47. От неизвестной команды разработчиков, в сопровождении предельно анемичной рекламной кампании. На рождение третьего образца экспериментальной серии "thinking shooter" опять никто не обратил особого внимания. Можно я скажу (простите)? Глупые. Белые. Обезьяны.

Beretta 92 Silencer

После специфических ролей вора и суперагента ничто меньше профессионального убийцы нас и не устроило бы. Ставка на злобу, цинизм и реальную обстановку. Вокруг обычные люди: головорезы, "быки", "шестерки", секьюрити и мафиози. Каждый из них, за исключением кушающего кокс здоровенными поварешками драг-лорда, вполне смертен. Выстрели в голову, откинется. Четыре раза в живот — представится. Очередь в тело? Поорет, перебудит соседей, вызовет подмогу, смертельно ранит вас и, наконец, отдаст богу душу. Мораль: будьте хладнокровны и помните, что вы серьезный человек, что вы на работе, а не играете в Q3.

Обыкновенным человекам полагаются подозрительно знакомые реакции. Они тревожатся, когда слышат выстрелы. Безоружные пугаются и молят о пощаде, а вооруженные отправляются выяснять отношения. Если пустить пулю в лоб их коллеге, они имеют обыкновение обижаться. И устраивать суд Линча с помощью подручных средств. Что самое обидное, эти рисованные люди отчаянно злопамятны. Единожды обидев-

шись, они будут палить по вам до самой смерти — их или вашей. Мораль: ради всего святого, не надо шума!

На звуки стрельбы наши нервные вооруженные друзья бегут активно. У них стопроцентный слух. Но вот музыкальный ли? Поклонники степа "калашниковых", подозревают ли они о существовании нот? К счастью, о них что-то слышали мы с вами. Поэтому выход киллера на сцену должен разыгрываться четко по нотам. Зная, что можно ждать от "людей", максимально изучите обстановку. Самые лучшие уровни в Hitman нарочито невелики. Так легче разыграть очередной акт пьесы. Обычно это драма.

Heckler & Koch MP5SD

План выглядит рискованно. Средь бела дня перехватить представителя триады Red Dragon (ты прощаешься со мной), подменить его на тщательно охраняемых копами переговорах между двумя триадами и застрелить организовавшего мирную встречу шефа полиции Гонконга! Чао, бамбино, сорри. И не забыть подкинуть в помещение ресторана, где проходит выяснение отношений, улику против "Красных драконов".

Полиция заранее оцепила район. По кварталу рассекают патрули, у главного входа пара легавых, у черного хода маячит еще один. Рядом с несчастным как раз есть маленький темный сарайчик, куда несложно затащить обмякшее тело... Но как заставить поверить в предательство "красных" их оппонента, если охрану и их босса перебьет какой-то лысый громила-европеец?

Для меня теперь любовь. Что это, открытое окно в здании ресторанчика? Осторожный взгляд по сторонам, прыжок — и он внутри. Дверь заперта. Надо решить, это вход или выход? Подходим с другой стороны, пока полиция не встала на входе (наверняка будут обыскивать), обращаясь к здоровому очкастому китайцу за стойкой с максимальной наглостью немецкого туриста: "Где в этой хибаре удобства?". Вежливый бармен (в ящике под кассой удобно расположился чудовищного калибра Desert Eagle) начинает сюсюкать: "Конесна, белий гаспадин. Вот ключь". Внутри долгий взгляд на собственное лысое отражение в зеркале. За унитаз отправляется любимая "Беретта 92" с глушителем и магазином в пятнадцать патронов. Это только горе.

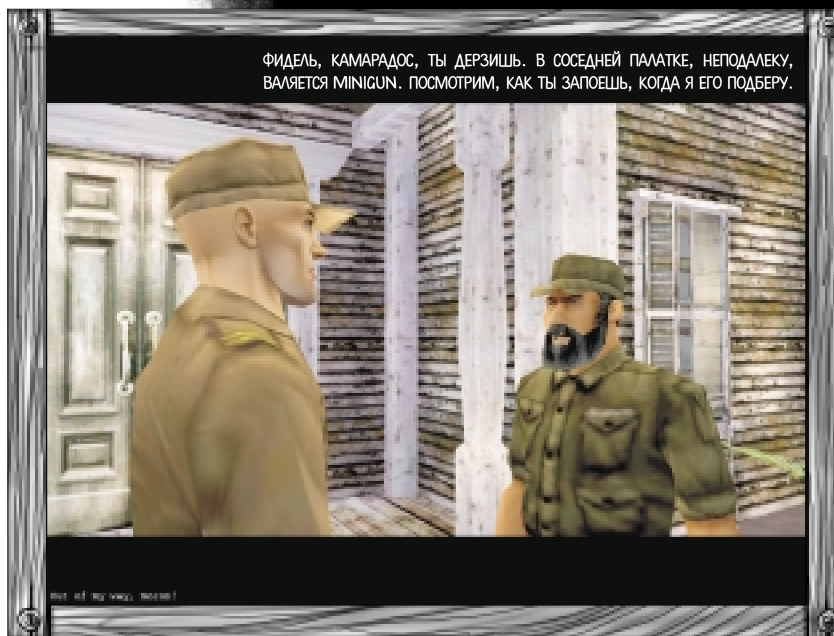
На выходе неожиданная встреча с целью — лоб в лоб. Комендант, чувствуя за спиной огневую мощь трех вооруженных полицейских, вежливо, но твердо просит покинуть помещение. Парочка служителей порядка на дверях уже тщательно обыскивают человека в длинном синем плаще. Этот должен уцелеть. Взгляд направо открывает знакомые очертания фигуры в темном кимоно. Две кости и белый череп. Стремительный бег, удавка наготове. Жертва вздрагивает, оседает и неспешно скользит по асфальту в направлении ближайшей сточной канавы, влекомая цинично, за ногу. Вот моя эмблема. И не забыть взять его личный талисман! На входе удавку, разумеется, отнимают. Краткая приветственная речь, пожелание освежиться перед долгим и, несомненно, непростым разговором. Дверь в уютное маленькое заведение плотно прикрывается, "Беретта" вновь удобно ложится в руку. Называй меня теперь. Таких спокойных, профессиональных, неторопливых в движениях героев еще не делали, на конвейере штампуют совсем другие разновидности персонажей. И родовое проклятие IO Interactive в том, что здесь свято верят, будто их парень — самурай, десперадо, мститель в черной маске, звезда экрана, последний герой боевиков, а не сдержанный человек с руками музыканта.

Плачущий убийца

Рыдают ли убийцы от обиды? Тот маленький ресторанчик в Гонконге, отель в Будапеште с металлоискателями на входе, да еще, пожалуй, самое первое дело, где приходится работать из Blaser Jagdwaffen R93 по трудной мишени с одной из крыш, тщательно спланировав отход и учтя возможность вертолетного прикрытия цели. Это все, что способен выдать неизвестный сценарист Hitman: Codename 47 свободному художнику для серьезной работы.

Сначала нас терзают экономически, всякий раз придумывая новую зацепку для того, чтобы оставить честно отработавшего свое киллера без заработной платы. Так со своими сотрудниками не поступит ни один порядочный мафиозный синдикат. За устранение прохожих, которые дико вопят при виде безобидного ножа, созывая всех отморозков района, нас наказывают такими сумасшедшими штрафами, что миссии теряют рентабельность. В статьи расходов введен специальный и возмутительный пункт "unnessesery kills" — разработчики не хотят понимать, что производимые нами разрушения не могут быть "ненеобходимыми" по определению.

Затем речь заходит уже о профессиональной гордости. Морально нас пытаются сломать в ужасном задании со статуэткой дракона и боссом триады Ли Хонгом. Самые хитроумные, прекрасно задуманные комбинации гасятся холодно и расчетливо, нас элементарно провоцируют на перестрелку. Если во вспышке гениального озарения удалось раздобыть яд, задушить официанта, спрятать его в кабинке и подняться к Ли Хонгу с заправленным супчиком, то главный телохранитель успеет попробовать кушание первым.


ФИДЕЛЬ, КАМАРАДОС, ТЫ ДЕРЗИШЬ. В СОСЕДНЕЙ ПАЛАТКЕ, НЕПОДАЛЕКУ, ВАЛЯЕТСЯ MINIGUN. ПОСМОТРИМ, КАК ТЫ ЗАПОЕШЬ, КОГДА Я ЕГО ПОДБЕРУ.



лисманчик с драконом заменяет ее на посту за сантехникой. Дверь тихо скрипит, открывая шикарный вид на сидящего в профиль шефа полиции. Terminator never! Щелчок, увенчанная фуражкой голова делает кукольное сальто, багряная кровь заливает стол переговоров. Пока безвременно ушедший в отставку командир ищеек сползает под стол, человек с красным драконом на спине проскальзывает через открытое окно на улицу. В конце квартала его ждет черный “Мерседес”, двигатель лимузина мощно стартует и уносит машину прочь... Да. Я как терминатор.

Franchi PA3/215 Shotgun

Такой физики еще никогда и нигде не было. Нет, на полном серьезе. В IO наверняка найдется пара Эйнштейнов, обслуживаемых бригадой Бурбаки и Гейне. Местные Маклорены и Дирихле бегают за гамбургерами для них, Лапласы доставляют горячую пиццу. Думаю, сам Тейлор (математик) услаждает их слух балладами об остаточном члене разложения непрерывной функции. Их работа сама по себе — жемчужина, достойная наивысшей оценки. Эти ребята научили тела падать.

Выстрел. Почти в упор, в голову, сбоку, из-за угла. Жертва валится ничком в сторону, совпадающую с направлением полета пули. Под раной лужа. Выстрел. В упор, в голову, в туалете, со спины. Тело бросает вперед, как будто человек попал в автокатастрофу с лобовым столкновением. Оно сгибается пополам и ложится на раковину. Под зеркалом кровь. Туловище и ноги все-таки перевешивают, и объект медленно сползает вниз — сначала грудная клетка, затем голова, потом руки. Верхние конечности, будто пластилиновые, заламываются под неестественными углами. Выстрел. С расстояния полукилометра, из мощнейшей Walther WA2000 Sniper. Словно маленький тепловоз, пуля пробивает цель, закручивая сотню килограммов плоти вокруг вертикальной оси. Оружие вылетает из рук и приземляется аж в десятке метров от тела.

Очередь. MP-5, девять миллиметров, девять сотен выстрелов в минуту. Объект делает глубокий вдох, его живот и грудная клетка проминаются, увлекая растерянные, враз поте-

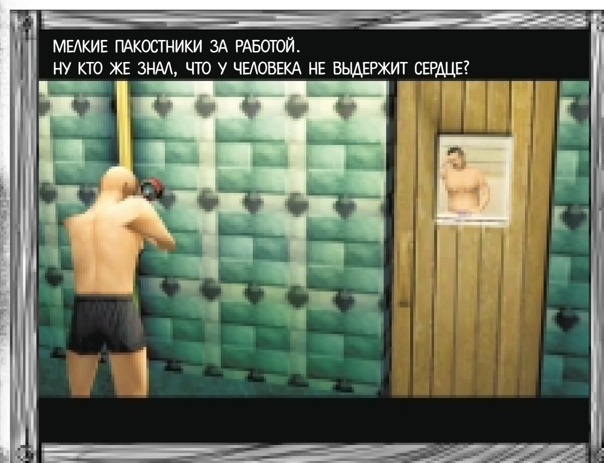
Мы вертимся как проклятые, разрабатываем планы, исполняем их красиво и четко, а над нами знай только посмеиваются, загоняя в мышеловки, в безвыходные ситуации, оборачивающиеся бойней.

В студии IO ненавидят самодеятельность. Здесь счастливы лишь на огромных картах с марафонскими забегами, в густых колумбийских лесах, где мгновенно теряешь ориентацию и не видишь врагов, где и речи не может быть о самостоятельном творчестве, — наверное, с этой целью нас и снабдили ТАКОЙ мини-картой, дополнительным орудием пытки.

Подставное тело

Печально, но нас держат за дилетантов, только и способных на то, чтобы следовать примитивным авторским замыслам. При этом разработчики настолько уверены в своем небывалом профессионализме в киллерском деле, что даже не утруждаются хоть сколько-нибудь внятно разъяснить суть заказа. С такими информационными пакетами отказался бы работать любой нормальный специалист. Группа наружного наблюдения откровенно бездельничает, лишь изредка лениво предупреждая о появлении объекта — и не предлагая при этом никаких ориентиров! Если учесть, что на карте местоположение цели не обозначается никогда, то в погоне за морями крови нас заставляют работать вслепую, выводят на задание с повязкой на глазах. И хорошо еще, если речь идет об обычной работе с возможностью ориентировки на месте, а не о дружеской просьбе за три минуты обнаружить бомбу в корабельном трюме.

Совершив одно преступление, трудно остановиться. Своими безответственными действиями доведя киллера до гибели, разработчики идут на подмену тела. Трагически павший герой вдруг приходит в себя на другом конце карты и получает шанс продолжить так успешно начатое дело. В ста случаях из ста этот номер не пройдет: персонаж, секунду назад угостивший нас пулей, созывает приятелей полюбоваться, и, возвратившись на место происшествия, мы встречаем дружную расстрельную команду.


МЕЛКИЕ ПАКОСТНИКИ ЗА РАБОТОЙ.
НУ КТО ЖЕ ЗНАЛ, ЧТО У ЧЕЛОВЕКА НЕ ВЫДЕРЖИТ СЕРДЦЕ?

рявшие жизнеспособные функции конечности и голову назад. Тело тяжело бьется о стену и сползает, причудливо переплетая ноги. Очередь. АК-47, "Калашников", 7.62, шесть сотен выстрелов в минуту. Стоящий на лестнице секьюрити как будто получает грандиозный апперкот. Туловище вытягивается, голова первой касается ступенек. Мускулы обмякают, объект медленно сползает вниз, волнообразно изгибаясь, подражая лестничному рельефу. На последней ступени тело перекатывается и застывает, ноги все еще на пролете лестницы, плечи и руки на полу.

Струна. Рука рефлекторно выдергивает пистолет, вторая хватается за горло. Отклонение назад, небольшой треск, оружие с бряцанием достигает земли. Внезапно просевшее тело аккуратно, ничком ложится на сырую землю.

Их бы энергию и в мирных целях! А пока приходится наблюдать за телами. Между прочим, процесс, по терминологии совпадающий со сленгом раздела механики. В отличие от очень многих концептуальных проектов, Hitman обладает и серьезной физикой, и играбельностью, причем одно другому отнюдь не мешает. Наоборот, на образцово-показательные выступления тел приятно (да, я это сказал — и пусть меня зовут извращенцем) посмотреть.

Blaser Jagdwaffen R93 Sniper

Самое эффектное выступление Hitman дает в Гонконге. Задание: убрать босса триады, доставить его талисман, статуэтку дракона, в надежные руки. Элегантнейшая миссия, квинтэссенция достижений студии IO на всех мыслимых фронтах.

Ресторан, совмещенный с домом терпимости, прикрывает фасадом личную виллу босса. Постройки связаны подземным лабиринтом и обычным мостом. Я бегу. Разумеется, посетителей не пускают дальше увеселительных заведений. Билет внутрь покупается ценой жизни одного из охранников. Бегу на волю. В крепость начальника могут входить только его красноармейцы, люди в подозрительно знакомых кимоно.

Вариантов прохождения очень много. Хотите перебить около сотни вооруженных головорезов? А за мной, за мной погоня. Пожалуйста. Грязный, примитивный, скучный, хотя и зрелищный метод. Эманации мускулами, злоупотребление содержимым магазинов. Жирный бодигард, личная охрана, вопящий тонким голоском: "Weapon, weapon!". В него можно выпустить два-три рожка "Калашникова" — будет стрелять до последнего вздоха. И море тел в кимоно вокруг. Опять же, АК-47, там и сям. А за мной бегут солдаты. Вместо неба их автоматы!

Армагеддон, кровавая бойня, вполне реальна. Продвигаться вперед, отвоевывая у гангстеров комнату за комнатой. А затем, изъяв у проститутки шифр к сейфу и уточнив расположение статуэтки у пленного цэрэушника, забрать артефакт. Правда, на месте виллы впору будет построить своеобразную Венецию, плавая на гондолах по рекам крови.

Более изящный способ подразумевает активное использование маскарада. В дверях туалета отдыхает один из охранников. Его тело, размазанное морской звездой на унитазе внутри одной из кабинок, не будет найдено вплоть до финала. Из зеркала на вас смотрят

Убийцы

После расчетливо нанесенных пощечин мы не простим обидных несуразностей. Свободную систему прицеливания с альтернативным режимом камеры можно будет назвать гениальным изобретением... но лет через десять, когда ее выведут из комы. Нет возможности разряжать чужое оружие, приходится навьючивать на себя два десятка MP-5, учитывая склонность авторов к бессмысленному насилию. Острота зрения охранников изменяется спонтанно: то они не способны разглядеть груду трупов под самым носом средь бела дня, то в ночное время орлиным взором обличают преступление за километр либо сквозь асфальт, случись злодеянию разворачиваться в канализационном люке. Самые обыкновенные, не снабженные реактивными двигателями огнестрельные единицы взлетают из рук пострадавших вертикально вверх, в стратосферу. Расчет повреждений Hitman: Codename 47, похоже, доверяет генератору случайных чисел — застрелить кого-то наверняка удается лишь сзади, в упор, в затылок...





Странно, да? Кажется, стреляли из одного и того же M60. Но у одного солдата "калаш" улетел на несколько метров, а пистолет другого валяется рядом с хозяином. Физики, поясните!



В демо-версии Hitman: Codename 47 нам дали возможность узнать, каково чувствовать себя хищником среди овец, зрячим среди слепых. Нам предложили роль века, роль, которую мечтает сыграть каждый. Но создатели гестаповскими методами развеяли наши заблуждения, разъяснили истинный путь и оформили в рамку, переписали сценарий и подсунули нам привычное амплуа взбесившейся циркулярной пилы. Мы атакуем снова и снова, и с каждым новым заданием остаемся без гроша в кармане, с одиноким пистолетом в кобуре и гитарной струной, затянутой на чьей-то глотке. С каждым разом все труднее с ними не согласиться.

Hitman: Codename 47

Жанр	Thinking shooter
сайт игры	www.hitman.dk
Разработчик	IO Interactive www.ioi.dk
Издатель	Eidos Interactive www.eidosinteractive.com

системные требования
Windows 95/98/ME, Pentium II 300 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 4x CD-ROM, 3D-ускоритель (12 Мбайт ОЗУ), DirectX 7.0a.

суть
Абсолютно гениальный симулятор незаурядного киллера. Штрих-код на затылке обязывает.



непроницаемые темные очки, фигура в темном костюме секьюрити. Таким парням есть что сообщить боссу! Впрочем, непосредственно на ковер их никто не пустит, так что виллу все равно придется зачищать. Злая пуля! Опять ненужный массакр. Корректировка.

Дай мне волю. Пара мощных ударов по древней деревянной дыбе освобождает европейца (первая скриптовая сценка), единственной одеждой которого остаются трусы-боксеры с рисунком американского флага. Создание, бывшее чуть ранее несговорчивым охранником перед дверью пыточной камеры, занимает уютную комнатку без окон. Чтобы в сердце, чтоб без боли. Теперь по девочкам?

Своевременная смена костюма замеченного за темными делишками охранника на кимоно “красного дракона” становится очищением грехов, а выпрошенный у бармена флаер пропускает внутрь публичного дома. Девица готова обменять шифр сейфа на свободу. Если последовать за ней сразу, охрана поднимает шум. А погоня ближе, ближе. Еще три восхитительные скриптовые сценки! На том же движке, используя те же модели героев. Поразительная пластика движений. Немного романтики, поцелуй, захлопывающиеся ворота и подходящий сзади охранник. Снайпера фигачат с крыши! Если бы кто-нибудь заметил передвижения парочки раньше, была бы бойня. Теперь охранник видит в вас лишь своего коллегу — спасибо безвестному китайцу за его наряд.

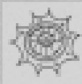
Статуэтка извлечена! Видение: в прошлой жизни кто-то не потрудился узнать какой именно сейф стоит открыть, а какой трогать не надо. Сигнализация врубила сирену, а “калаши” закончили жизнь неудачника-вора. Но не дамся я им живым — лучше сдохнуть молодым.

Старый аптекарь, забравший талисман на хранение, советует использовать яд. Костюм несчастного официанта, заглянувшего по очень человеческим делам в уборную, помогает проникнуть на кухню. Повар поторапливает: “Эй ты, пошевеливайся! Пора подавать суп боссу”. Неловкий подручный шепчет сквозь зубы: “Одну секунду, надо лишь добавить одну приправу...” В следующее мгновение прислуга в ярком зеленом национальном наряде шествует к столику, неся на вытянутой руке тарелку. Чтобы сразу, чтоб без боли! Рядом с боссом его извечный евнух, оплывшая туша-бодигард. Камера перехватывает инициативу, действие разворачивается согласно скрипту. И как разворачивается! Толстяк пробует блюдо, закашливается и начинает падать. Его звериных инстинктов и силы хватает, чтобы вытащить пистолет... немедленно выбиваемый на удивление проворным официантом. Хитмэн ловит “Вальтер” на лету, падает на пол, одновременно разряжая всю обойму в голову полумертвого телохранителя. Злая пуля, дай мне волю. Наконец, взвывает сирена. Секьюрити взводят затворы “Узи”. Цель вприпрыжку несется в свой бункер. Официант стоит посреди разверзшегося ада с пустым пистолетом в руке. Злая пуля, дай мне волю...

P.S. На протяжении всех экшен-вставок герой игры Hitman мурлыкал про себя песни группы “Ленинград”. Спасибо за славную музыку, ребята!

В группе риска

Под покровительством Eidos команда IO подвизалась на рискованное дело. Идея Hitman не менее грандиозна, чем какой-нибудь Tresspasser. С одним отличием: у IO получилось. Несмотря на мириады отчаянно мешающих нормальной киллерской жизни багов, процесс остается изумительно красивым.



На то есть множество причин: модная и злая тематика, графика на уровне лучших FPS-хитов современности. Суровый реализм. Убедительное поведение противника, восхитительная, сложнейшая физическая модель, пластичность анимации персонажей. Наконец, многообразие подходов к задаче и очень, очень запоминающиеся перестрелки. Впрочем, все это общие слова. А хочется гордо показывать пальцем и говорить: “Смотрите, это ОНО!”. Вы готовы?

Пожар в муравейнике

Почему играть с ботами в UT интересно, а в Q3 противно? Одна из возможных причин: первые похожи на людей внешне, а еще умеют давать слабину, ошибаться. То есть быть людьми и внутри. Важный момент.

Население уровней этой игры — еще большие человеки. Они честно выполняют свою специфическую работу: патрулируют, охраняют, охотятся. Но при этом с ними почти всегда можно разойтись мирно. Переодевание в Hitman — важная часть дизайна. Это как религиозное очищение, индульгенция, отпущение грехов прошлой оболочки. Новая жизнь. Зачем нужны savegame’ы, если вы почти всегда способны вернуть себе расположение окружающих? Разумеется, действуя осторожно, скрытно, продуманно. И надежно пряча улики. И молясь, чтобы вас не подвел баг в AI.

Следующий красивый пункт заключается в реалистичной симуляции зрения и слуха у ваших компьютерных оппонентов. Стараться и прятать что-то от внимательных глаз противника имеет смысл только тогда, когда он способен это что-то НЕ заметить. Вы можете перехитрить врага, что служит мотивацией для перетаскивания и укрывания трупов, использования удавки или оружия с глушителем. Кстати, AI всегда замечает кровь и настораживается. Еще одна причина рисковать, но использовать удавку — она сложна в обращении, но не оставляет следов.

Перекрасьте розы в красный

Как вам нравится следующий образ: система охраны объекта, часовые, патрульные, дозорные образуют аккуратно сложенный карточный домик, донельзя хрупкий, но целостный; когда вы убираете один из элементов построения, одного единственного солдатика, будьте исключительно аккуратны: стоит потревожить соседние карты (почти по кэрролловской “Алисе”), как равновесие будет навсегда нарушено. Противные ожившие карты могут услышать крик товарища, стрельбу, увидеть тело или переодевающегося киллера. Поднимается тревога. Рука дрогнула при извлечении карты из самых низов, и теперь весь домик с энтузиазмом обрушивается на вашу лысую голову. Зато представьте себе, как приятно, преодолев риск и сложности, вытянуть все требуемые карты, никого не побеспокоив. Естественное удовлетворение от мастерской работы!

К счастью, идеальных людей не бывает. Вы обязательно сделаете ошибку, а Hitman настолько хорош, что почти всегда предоставит возможность ее исправить. Например, вы промахнулись с выстрелом, жертва взвыла как раненная пожарная машина. Босс немедленно будет предупрежден? Вовсе нет! К нему отправляют гонца. Один из охранников, вместо охоты на лысых ведьм, аки славный уроженец деревни Марафон, спешит лично доложить об опасности шефу. При должной сноровке, вы можете его перехватить — и спасти положение.

Мужские игры

Ну а кроме того, Hitman покоряет любовью к огнестрельному оружию. Можно ли было предположить, что в одной игре появится такой впечатляющий арсенал! От четырех видов пистолетов до пары снайперских винтовок и шестиствольного авиационного пулемета. Не говоря уж о бесчисленных пистолетах-пулеметах. Рай. Валгалла.

С каждым отдельным продуктом ВПК наш хитмэн обращается со спокойной уверенностью человека умеющего. Посмотрите, полюбуйтесь на его движения! Немного подрихтовав популярную в столице рекламу сотового телефона: “Он классно стреляет из M-16. Интересно, а удавкой он орудует так же хорошо?”

Зрелищность тешит натуру ничуть не меньше осознания собственной значимости или явного интеллектуального превосходства в игровом мире. Красивые падения, первоклассные снайперские выстрелы, тонкое обращение с пистолетом, убийственный прессинг атаки ва-банк: Hitman гарантирует достаточно воспоминаний о собственных героических подвигах. В конце концов, кто наши главные народные герои?..

Лысый человек со штрих-кодом на затылке гармонично вписывается в эту уютную команду отморозков.

Александр ВЕРШИНИН



ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Sacrifice



Награждение

100, 99, 99, 100, 97, 94, 9/10, 4,5/5, 5,5/6, 6,6/7, 7,7/8, 8,8/9, 96, 94, 93, 92, 92, 93, 93, 90, 90, "Выбор редактора", "Золотая награда", "Лучшая игра ECTS 2000"... Все эти не самые скромные оценки ведущих игровых изданий мира разработчики Sacrifice без всякого зазрения совести разместили на главной странице сайта www.sacrifice.net.



Пресса влюблена в Sacrifice. В игре есть все витамины и минеральные вещества, необходимые для счастливого существованиях журналистов. Есть картинки, которые уверенно "держат" полосу. Есть главный герой со славным прошлым, внешностью преуспевающего менеджера с обложки Men's Health и хорошо подвешенным языком, есть нестандартные дизайнерские решения, которые дают повод рассуждать о "different approach" и иных волнующих вещах.

Все, что выглядит по-другому, — уже шедевр. Когда Sacrifice появилась на свет, никто не понял, что произошло, все просто закричали "ура". Истерия массового ожидания на некоторое время лишила нас способности адекватно воспринимать происходящее. Проходит время, и многое становится на свои ме-

АНДРЕЙ ОМ

Sacrifice



Ураган

Вчера мы начали наш эксперимент. Прямо, черт его знает, дух захватывает — что же это такое, товарищи?! Что-то там презрев, что-то там чем-то поправ, чистая мысль голубем мира летит к звездам! В соседней стеклянной колбе точит кавказским кинжалом золотую ручку легендарный трижды Олег Михайлович Отчизны, облаченный в оранжевый скафандр Killer Loop. Герой сурово хмурит кустистые брови, роняя на пол драгоценную стружку, — ему выпал незавидный жребий пинать Sacrifice... Но вот, искаженный толстым стеклом, показался наш главный инженер Василий Собака Game-exe.ru. Знаками он показывает нам, чтобы, йопт, ничего без команды не трогали, энтилегенты хреновы. Мы знаками киваем.



Сначала то есть смотришь и не веришь, что дОжили. Что GeForce покупался не только для того, чтобы гнуть пальцы перед дорчитателями и пытаться перекрасить приобретенный недавно путем страшных ухищрений X-COM Collectors Edition в 32-битный цвет. Давно, с Quake I еще, забытое чувство "Неужели ЭТО возможно на моем компьютере?!" с удивлением встряхивается и просыпается от спячки. Приличествующие джентльмену слова и выражения стремительно покидают лексикон вашего обозревателя, оставляя своими заместителями только бессодержательные междометия, звукоподражательные словоформы и обсценную лексику со многими восклицательными знаками. "Что это, что?!" — спрашиваем мы себя, панически пытаясь пробудить к жизни наш боевой цинизм, который, кажется, атрофировался насовсем. Цинизм не возвращается, а это может означать только одно.



ста. Давайте сделаем паузу и взглянем на Sacrifice еще раз, спокойно и трезво — так ли эта игра "идеальна"? Заслуживает ли она всей этой безумной шумихи? Попробуем избежать болтовни о "революции", "новом измерении" и "перпендикулярном подходе". Насколько Sacrifice представляет интерес для тех, кто играет в игры, а не пишет о них? Стоит ли, наконец, тратить на нее деньги?

Во время подготовки этого материала мне звонили люди и, не представляясь, предлагали решить вопрос полюбовно. Мне была передана дезинформация о том, что Дэйв Перри на самом деле вовсе не тот, за кого себя выдает. Плотно обосновавшийся на обложках игровых журналов улыбчивый красавец — всего лишь нанятый за большие деньги смазливый стриптизер из "Чип & Дейл", безалаберно озвучивающий шепот в микродинамике, вставленном в правом ухе, а Перри настоящий — некрасиво лысеющий злобный сальный карлик, любитель японского BDSM-порно, который не может и двух слов связать, не вставив между ними ругательство на букву "f". Мои собеседники предлагали построить разгромную рецензию на Sacrifice именно на этом факте, но я отказался. И знаете почему? Потому что Дэйв Перри не карлик.

Миллионер Перри молод, белозуб и талантлив. Он не жидомасон и даже не импотент, у него роскошная помощница-испанка, предмет тайного вожделения моего оппонента Андрея ибн Ома (который вообще любит все блестящее, и в частности Sacrifice). Перри — прекрасный человек, любимчик фортуны и вечная жертва журналистов, классический звездный мальчик.

Но он облажался. Он облажался второй раз подряд. Он сделал плохую игру, и это факт, от которого нельзя скрыться. Когда вы закончите читать этот текст, вам ПРИДЕТСЯ согласиться со мной. Вам не понравятся мои слова. Вы поймете, что я не такой уж хороший парень и велосипедист, как вы думали. Возможно, вы захотите сказать мне что-то резкое или даже пнуть ногой в живот. Вы сделаете так потому, что я отнял у вас мечту, и вы беспомощны что-либо предпринять, потому что правда на моей стороне. Вы готовы расстаться с иллюзиями? Приступим.

Это – классика

Да, это она. После каждого кадра хочется выпрямиться и полчаса аплодировать стоя, не пытаясь даже бороться со скупыми слезами счастья на небритой морде. Эпический размах, величественная музыка — если бы мне сказали, что здесь замешаны Джон Уильямс (John Williams) и Лондонский симфонический оркестр, я бы не сильно удивился, наоборот, странно, что это не так (композитора однако ж зовут Кевин Мантей (Kevin Manthei), недавно вы уже наслаждались его, на наш взгляд, куда более мощным и выстраданным саундтреком к Vampire: The Masquerade — Redemption, и найти его, Кевина, конечно, можно на сайте www.kmmproductions.com, а также на небезызвестном www.game-exe.ru, где в скором времени будет опубликовано интервью с маэстро. — **Прим. ред.**). Налицо все признаки того, что ровно через десять лет вы будете держать в руках спецвыпуск .EXE с голографической обложкой, посвященной юбилею Sacrifice.

Все. На этом можно было бы и закончить.



ЗАЛЮБОВАВШИСЬ НА НЕБО, ЛЕГКО МОЖНО В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ НЕВЗНАЧАЙ ОТДАТЬ БОГУ ДУШУ.

Проблемы

Отложим в сторону обсуждение аудиовизуальных мороков, с которых начинается (и которыми чаще всего заканчивается) подавляющее большинство восторженных откликов. К вопросу графики мы еще вернемся, а сейчас нужно поговорить о главном. О том, что лежит в основе любой игры. О том, что в конечном счете определяет ее ценность. Об игровой механике.

Только ленивый не написал о "революционной концепции" Sacrifice. Но что здесь революционного? В Shiny не придумали ничего нового, ребята бесстыдно взяли Magic & Mayhem от Mythos Games, взяли Populous 3D от Bullfrog и произвели операцию сложения, поместив результат в трехмерное пространство. Во время операции, кстати, погибла самая интересная и важная часть Magic & Mayhem — возможность комбинирования собственных заклинаний.

Что еще хуже, кастрированный "новаторами" из Shiny геймплей в результате очень сильно пострадал. Возьмем патовую ситуацию с душами. Вы можете увеличить собственную армию только за счет обращенных душ убитых противников. "Подобрать" свою душу значительно проще, чем конвертировать чужую, и значит — противники чаще всего остаются при своих. Играть с равными силами можно бесконечно долго, потому что говорить о каких-то "тактических хитростях" в Sacrifice не приходится (об этом чуть ниже). Однако стоит комунибудь из оппонентов получить численный перевес, события начинают развиваться стремительно и неотвратимо.

Эта проблема, в частности, делает неинтересной многопользовательскую игру, где вместо травоядного AI — нормальный человеческий пацан, который понимает всю ценность вражеской души. Когда вы начинаете терять души, единственный способ отыграться — "вынос" вражеских монстров в большом количестве, чтобы "накачать" армию и вырасти в уровнях. Впрочем, большие и толстые существа стоят много душ, а душ у вас нет, так что круг замыкается — вы продолжаете проигрывать.

Платок факира

А мы продолжаем вытаскивать на свет другие проблемы, которые связаны друг с другом, как разноцветные платки в цилиндре факира. Игра заставляет нас трястись над каждой душой, а значит, мы можем попрощаться с дозорами, блок-постами и прочими самостоятельными единицами. Игрок из стратега превращается в курицу-наседку, таскающуюся по всему уровню со своей армией. Sacrifice не поощряет использования "автономных" отрядов, потому что души умерших может собирать лишь главный герой. Если ваши персонажи погибли где-то вдалеке от маналитов, вы вряд ли успеете их спасти. Их души захватывают сак-доктора, и вы начинаете неумолимо катиться к проигрышу (см. проблему #1).

Тех, кто решит играть "по-умному", ждет неминуемое поражение. Sacrifice не любит умников, здесь все решает толпа. Не имеет смысла выдумывать сложные тактические ходы и планировать засады — вы знаете, что противник уже несется к вам на полных парах с огромной толпой своих монстров, и если у вас не будет такой же толпы, вас распнут.

Едем дальше. Более бестолковых сражений я не видел ни в одной игре. Разве что в Unreal Tournament с максимальным количеством ботов на 2 fps. Битвы в Sacrifice стремительные, беспощадные и кровавые. Формации бесполезны совершенно, строй не выдержит даже малейшей стычки. Монстры лишь суетятся вокруг и загораживают обзор, вводя компьютер в состояние полной комы. Забудьте обо всем, чему вас учили на высших офицерских курсах: поддержка с воздуха, охрана лучников, атаки с флангов — все эти фокусы в Sacrifice не поощряются. Едва завидев врага, юниты ринутся в атаку, а вы будете бегать как оглашенный по задам и огородам, лечить своих, собирать души умерших и генерировать пополнение. Где здесь стратегия? Вспомните Shogun и осознайте степень своего падения, господа! В кого мы превращаемся?..



ПОД ВОЗДЕЙСТВИЕМ МАГИИ ДЭВИДА П. ОБЫКНОВЕННЫЕ ПОЛИГОНЫ С ТЕКСТУРАМИ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В ЖИВУЮ, ДЫШАЩУЮ ОРГАНИКУ.

Нельзя, Василий?

Хорошо, поговорим о суетном. Изложенная словами последовательность действий (строительство маналитов (sic!) на подобающих местах, битвы одних уродцев с другими, пироманские упражнения с магией) выглядит, должно быть, премерзко — но только до тех пор, пока вы не запустите магический файл sacrifice.exe.

БАЦ! — и вы заново учитесь ходить, читать и использовать горшок. Ни один из выученных вами за последние пять лет RTS-фокусов, перешедших уже в статус рефлексов, не работает. Think different. Камера, привязанная к макушке нашего героя, разбегающиеся во все стороны зверушки, сумасшедший фейерверк столкновений, галоп по пересеченной местности с целью собрать собственные души, пока до них не дотянулись загребущие оппоненты, — все это поначалу выбивает юного идальго из седла стремительным домкратом, достойным кувалды. Наиболее очевидное поначалу решение — отдать сопутствующему зоопарку приказ: "Guard me!". Примерно полторы первые миссии мы не знаем горя — ровно до той секунды, пока эмиссар конкурирующего бога Pyro не разводит у нас под филейной



частью натуральный вулкан Кракатау. Как говорят экзаменуемые студенты про финал "Гамлета", "короче, все умирают".

Что сделал Перри? Он пришел в казино, бросил в рулетку еще один шарик, вынул из покерной колоды все пики и с корнем выворотил "одноруких бандитов". Он изменил все правила того, что вы привыкли получать под аббревиатурой RTS. Мы не бережем свои войска, потому что, подхватив утерянные ими души, тут же можем вернуть убиенных к жизни. Мы не следим за своим здоровьем, потому что бессмертны. Мы не сильно стараемся раздраконить вражеского предводителя, потому что и он вечен, — нам нужно осквернить его алтарь.

С вражескими душами, кстати, связана весьма нетривиальная процедура: подхватить их и ускакать не выйдет, придется вызывать демоническую неотложку в виде Sac-Doctor'а и еще следить, чтобы его в самый ответственный момент не порвал в лоскуты какой-нибудь случайный враждебный Scythe. Число душ на поле всегда строго ограничено — именно поэтому так часто попадает под раздачу безобидное гражданское население. Вы имеете на одну душу больше — у вас есть дополнительный Manahoar — вы победили. Арифметика? Только на первый взгляд.

Вы не сможете играть в Sacrifice, одновременно делая себе бутерброд с кабачковой икрой, — моргнуть не вовремя означает поражение. К утру, шатаясь, мы встаем из-за клавиатуры на негнущихся ногах, со зверски болящими мышцами и потом, заливающим глаза, — сходные ощущения испытывают грузчики овощебаз, расправившись втроем в темпе вальса с двумя вагонами лука репчатого.

Теософия

Удивительнейшим образом выстроена кампания (и в этом вся Shiny): в эту самую минуту, читатель, миллионы людей во всем мире озадаченно чешут затылки и спрашивают себя на сотне языков, почему до сего момента никто не додумался до подобного?

История конца света, баллада о гибели богов, сага о великом, но скромном колдуне по имени Andrey Ohm ветвится после каж-



СМОТРЕТЬ, ТОЛЬКО СТОЯ ПО СТОЙКЕ "СМИРНО".



НАШ СОБСТВЕННОРУЧНЫЙ ВЫКОРМЫШ. НАДО СКАЗАТЬ, ЕЩЕ НЕ САМЫЙ КРУПНЫЙ.

Едва начав бой, ты сразу теряешь контроль над ситуацией. Вряд ли имеет смысл заниматься пополнением терпящих потери отрядов. Вызвать существо, выбрать новую группу, добавить в нее существо, дать группе новый приказ — извините, это нереально. Проще хватануть горсть монстров мышью и бросить их в атаку... Фиг с ней, с тактикой. Помрут — соберем души и слепим новое мясо.

New day Same Shit

Все миссии, независимо от используемой палитры на экране, проходят абсолютно одинаково. Вы захватываете маналит, создаете самых мощных монстров и спокойно ждете. Через несколько минут вас непременно посетит делегация — толпа вражеских созданий под водительством конкурирующего волшебника несется к вам на всех парах по кратчайшей линии между алтарями, даже не пытаясь для разнообразия зайти с тыла. Кончать монстров бесполезно, волшебник забирает их души раньше, чем вы успеваете вызвать докторов. Порешите мага, захватите души его "пенечков-батареек" и ждите следующей атаки. Количество налетов будет увеличиваться в процессе игры, в первой миссии вы уложитесь в 2-3, в шестой придется встречать гадов 7-8 раз. Когда перевес в силах достигнет солидной разницы, создавайте десяток драконов и отправляйтесь в путь. Если нет драконов — соорудите 10 троллей. Нет троллей — возьмите друидов. Схема очень проста и благодаря примитивности игровых правил и отсутствующему AI прекрасно работает. Некоторое разнообразие в этот унылый процесс вносит появление заклинания "Смерть" на поздних этапах игры, впрочем, и против "Смерти" находится свой нехитрый прием.

Ни для кого

Итак, что мы получаем: Sacrifice не представляет ровным счетом никакого интереса для любителей стратегических игр. Даже наши младшие братья, предпочитающие Dark Omen и Shogun нехитрые StarCraft и AOE, найдут Sacrifice чересчур суматошной, примитивной игрой. Фанаты action, не страдающие комплексами по поводу маневров на флангах, вряд ли проглотят все эти формации с

маналитами — слишком большой груз. Какой смысл бегать с толпой монстров, если можно поставить настоящий шутер, а их сейчас полно, один лучше другого, и оттянуться в полный рост? Sacrifice — неплохая, веселая игрушка, которую вполне можно пройти разок-другой, если позволяет мощность процессора. Но к чему все эти превосходные степени? Зачем обманывать самих себя?

Недостаток контроля над ситуацией, бедность тактической и стратегической палитры, неконкурентоспособный AI, несбалансированный multiplayer, сомнительный интерфейс управления с вечно болтающейся камерой и жесточайшие системные требования — это реальность, о которой рецензенты предпочитают либо не писать вовсе, либо упоминать вскользь. На что же расходуется бумага? На восторги по поводу графики.

Не буду спорить, владельцы видеоакселераторов с поддержкой T&L и третьих "Пентиумов" от 800 МГц и выше получат свою порцию вербального счастья. Благодаря скалируемой архитектуре, давней мечте г-на Орловского, детализация плавно меняется во время игры, как бы подстраиваясь под вашу систему. В результате на Pentium III 450 и TNT2 Ultra мы получаем картинку настолько убогую, что хочется немедленно продать Burton Custom и приобрести GeForce Pro: окружающие полигоны ходят ходуном, монстры появляются и пропадают дискретно, как под дискотечным стробоскопом, процессор изо всех сил пытается прокормить эту самую RD-DAT, или как там ее, и, потерпев фиаско, неудовлетворенно зависает.

Разработчики из Shiny в очередной раз увлеклись экспериментами и забыли об игроках. Они снова сделали игру ни для кого. Достойная уважения попытка, которую я всячески поддерживаю. Но только давайте не будем ронять слюни на клавиатуру и расходовать стопроцентные рейтинги, запас которых в душе каждого человека ограничен. Произведению искусства место в музее, а не на полках магазинов. И если ты хочешь оставить свое имя в вечности, не стоит гнаться за "баблом". Служенье муз не терпит суеты, вашу мать.

Sacrifice



Жанр	Action/RTS
Сайт игры	www.sacrifice.net
Разработчик	Shiny Interactive www.shiny.com
Издатель	Interplay www.interplay.com

Системные требования

Windows 95/98/2000, Pentium II 300/AMD K6-2 550 (рек. Pentium III/AMD Athlon 450), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-карта с 8 Мбайтами ОЗУ (рек. 16+ Мбайт), 4x CD-ROM (рек. 8x+), DirectX 7.0a, 650 Мбайт на жестком диске (инсталляция), Интернет/ЛВС (многопользовательская игра).

Суть

Несмотря на то что под маской Дэвида Перри скрывается специально нанятая фотомодель, Sacrifice — современная классика. Деваться некуда.

дой миссии. Экраны "Load Game" сопровождаются словами "Where was I?.. Oh, yes...". Мы исполняем поручения квинтета богов (голос Стратоса — актер Тим Карри (Tim Curry), ужасающий Пеннивайз из экранизации Stephen King's It), гарантированно ссорясь в конце концов с половиной из них, но получая от каждого уникальные заклинания и разновидности боевых тварей. Мы сами (и неоднократно) выбираем свой путь самурая и свою сторону Силы, и нам придется столкнуться с Pyrodraulic Dinamo™, Вратами Демонов Голгофы и лично с Разрушителем Миров. Голос за кадром моментально вздыбливает шерсть на загривке и вызывает к жизни ледяные мурашки размером с кулак: "Не знаю почему, но после этого я убил всех жителей деревни". Подобный подвиг, конечно, не может не привлечь благосклонное внимание Повелителя Смерти... Но мы вольны, если захотим, с негодованием отвергнуть его притязания!

Феноменально, но игра с, в общем, традиционной структурой, со всеми этими миссиями и брифингами, игра без малейшего намека на традиционные ухищрения, предпринимаемые девелоперами с маниакальной целью вытянуть replayability (ни следа Бога Случайных Чисел, сохраняться можно, где приспичит, и т.п.), каждый раз, когда вы садитесь за нее, выглядит по-новому. Я прошел ее три раза совершенно разными путями, видел три финала и буду проходить еще, дайте только срок.

Союз "Аполлон"

Пошла вторая неделя нашего эксперимента. Василий взял моду приводить своих заскорузлых бородатых друзей-истопников, которые хмуро пьют с утра водку и показывают на нас с товарищем Олегом пальцами. Возмутительно!

Нашему инженеру даже ни разу не понадобилось электрошоковое стрекало, которым он должен был побуждать нас к вдохновенному труду, если бы наш энтузиазм вдруг иссяк. Не иссякает! Вчера Михалыч трижды простучал мне морзянкой, что наши труды будут полностью опубликованы в "Наука и жизнь.EXE". Это очень хорошо — я как раз закончил двадцать третий, последний, том "Приложения к тактическому руководству по применению Tickferno против военно-воздушных сил предполагаемого противника: проблемы, поиски, решения", а на очереди эпическая монография "Терраморфинг в реальном времени как оружие массового поражения". На гонорары можно будет купить не только автомашину "Москвич", но и холодильник с диковатым, но греющим душу названием "Свияга".

...Что значит — "заканчивай, итить"?!



ЭТО УРОВЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ HIGHEST. ПРИ ВЫСТАВЛЕННОМ INSANE, ВЕРИТЕ ЛИ, НАЧИНАЕТ ЗАХЛЕБЫВАТЬСЯ ДАЖЕ МОЯ МАШИНА!

Для самостоятельного изучения Sacrifice

Избранные отрывки из сопутствующей лит-ры



CHARNEL, БОГ СМЕРТИ. "ИЗБРАННЫЕ МОНОЛОГИ", М.: ДЕТГИЗ, 2002

"Меня называют злодеем, но на самом деле я — доктрина, основанная на невысказываемой истине внутри любой другой философии. Узнай эту истину, дитя мое: Раздор суть единственный элемент, равно ключевой для Значения и Существования. Без конфликта, без борьбы все сущее было бы недвижимыми немыми камнями. В конце концов, если бы не ненависть ко мне, как святые могли бы называть себя святыми?!"

ОТЕЦ ОНУФРИЙ. "В НАТУРЕ, ВСЕ ТАК И БЫЛО: ТАК КАЗАВ ДЖЕЙМС, БОГ ЗЕМЛИ", СПБ.: "ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ТЕОЛОГИЯ", 1999

"Работая на какого-нибудь другого бога, вы никогда не будете в такой безопасности, как в Глибе, где земля — ваш щит, постель и стол. Ибо истинно говорю: если рветесь к сияющим вершинам, мой гранит — лучшая стартовая площадка. Неважно, что вы несете с собой и чего хотите достичь — для первого в моих кладовых всегда есть место, а второе наверняка хранится на одной из полок. Сие простое обещание от простого бога. Хотите, могу выбить его в камне?"

АГИТАЦИОННЫЙ БУКЛЕТ "ТЫ НУЖЕН ПЕРСЕФОНЕ, БОГИНЕ ЖИЗНИ!", М.: "IRON FELIX PUBLISHING"

"Итак, какова твоя роль в Нашем великом предопределении? Посмеешь ли ты выбрать путь героя, путь Руки Правосудия? Или увянешь во тьме, равнодушии и пустоте никчемной серости? Такое случается часто, если тебе нужно оправдание посредственности. Мы поведем тебя по истинной тропе, если пожелаешь, и познаешь Силы непредставимые, и Наш договор будет прост:
Возлюби Нас, и Мы воздадим тебе сторицей.
Предай Нас, и лучше бы тебе не рождаться на свет".

СБОРНИК "АКУЛЫ КАПИТАЛИЗМА", ГЛАВА "ТАК НАЗЫВАЕМЫЙ PYRO, БОГ ОГНЯ, В ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ — ЭКСПЛУАТАТОР И ПОДКУЛАЧНИК", Н-СК.: "РРРЕВОЛЮЦИОННЫЙ ЛОМТЕВОЗ", 1918

"Великие топки Пайробореи горят днем и ночью, утилизируя души и кровь моих рабов для создания еще более мощных машин. Машины рождают машины. Машины чинят машины. Машины проектируют машины. Рабы — только топливо. О, у меня нет сомнений в жестокости подобной механики — но ведь вы придете ко мне именно ради этой жестокости. Не ради бессистемного безумства Charnel'a. Не ради фальшивого правосудия Persephone. Ради жестокости плавильного тигля. Честной. Очищающей. Неизбежной".

ЖУРНАЛ GAME.EXE HARDCORE EDITION (НЕ ПУТАТЬ С ОБЛЕГЧЕННОЙ ДЕТСКОЙ ВЕРСИЕЙ GAME.EXE DE/GENERATOR С ПОНИЖЕННЫМ СОДЕРЖАНИЕМ СЛОВ "ПОСТМОДЕРНИЗМ" И "ДЕФИНИЦИЯ"!), #13'2018, СТР.514

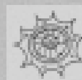
Интервью Андрея Ома-54 со Stratos'ом, Богом Воздуха, в свете покаянного возвращения Д.Перри к ПК-разработкам и скорого выхода Sacrifice 2.

"S.: Я Stratos, Бог Воздуха и Верховный Лорд Небес. Я низвергатель штормов. Двигатель небесного свода. А, ладно, будем честны друг с другом, хорошо, Андрей? В любом мире, который считает себя хотя бы частично цивилизованным, я — единственный бог.
А.О.: Все это, конечно, интересно, но..."

6 ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ ВАМ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ О SACRIFICE

1. Добродушный Бог Земли по имени Джеймс при ближайшем рассмотрении оказывается заметно раздобревшим червяком Джимом без скафандра, но в синем джинсовом комбинезоне.
2. Одно из боевых заклинаний высшего уровня являет собой парящую в воздухе корову, которая... Впрочем, смотрите сами. В данный момент редакция .EXE ведет собственное специальное расследование, призванное выявить истоки и причины противоестественной приязни такого видного молодого человека, как Перри к жвачным травоядным животным.
3. На ECTS Перри вслед за Питером Молинье официально открестился от дальнейших ПК-разработок, заявив, что ВСЕ прочие продукты Shiny будут "заточены" специально под (угадайте с пятнадцати раз) приставки следующего поколения. Словом, может статься, что и через пять-шесть лет у нас не будет ничего, даже примерно равного Sacrifice.
4. Дэн Либголд (Dan Liebgold), инженер-программист Shiny, до недавних пор работал в Blizzard, где отвечал за код Diablo и StarCraft. В его дипломе о высшем образовании написано "B.S. in Computer Science" — "бакалавр компьютерных наук".
5. Когда толпы разноязыких киберрахитов пристают к Дэвиду Перри с дурацкими вопросами на тему "Тив ми несколько советов, а то я не живу в многопользовательских играх дольше полутора минут", ССИ говорит им, сдвинув на нос очки и глядя сверху вниз: "Единственный совет, который я могу вам дать — используйте hotkeys!". Супербизон.
6. На рабочем столе у главного программиста Sacrifice Мартина Браунлоу (Martin Brownlow) стоит фотография Кэтрин Зета-Джонс (Catherine Zeta Jones). Наш человек.

Андрей Ом



ТИМУР ДАЧИМПОВ

Escape from Monkey Island



манки импоссибл

Сначала их было много. Всевозможные "спейс", "кингз", "хироуз", а также их разумные собратья из клана г-на Лукаса: "сэм унд макс", "тентакли", "фул тротл", "манки". Все они нравились и были любимы. Но ветер изменился, подуло шотганами. Старые знакомые стали умирать, физически и морально, пока не остался один Monkey.



Конечно, и он не без греха. Когда в одной из серий Гайбрашу (Guybrush. И давайте обойдемся без фамилий) почудилось, что на самом деле они лишь играют в пиратов и всем им, включая Илейн (Elaine) и Ле Чака (Le Chuck) по семь-восемь лет... Нет, я не стану очернять, намекая на инсульт. Тем более ультимативный. Нет. Только глубочайшее разочарование в квестах — не более того.

мужское достоинство

Как оказалось, самое большое оскорбление было еще впереди. Уже между строк эпатирующей вывески "Побег с Острова обезьян" можно увидеть бородатое лицо Змея Плискина в роли говорящей шимпанзе. Все смешалось в одном котле: три Ле Чака, австралийские бизнесмены, гигантские роботы и милый

МАША АРИМАНОВА

Escape from Monkey Island



как здорово вернуться!

Изначально я мечтала освятить три по-карибски солнечных дня на обитаемых островах пиратского рая заглавием "Повелитель обезьян". Отличное, по-моему, название. И представьте только мое изумление, когда с быстротой отменяющихся авиарейсов легион западных коллег, как именитых, так и безвестных, поднял над островками сетевого архипелага гордые флажки "Идут обезьяны", "День мартышки", "Завет гамадрила", "Орангутанг разбушевался" и "Извините, у нас кончились обезьяньи заголовки".

Туристическое агентство LucasArts продало нам всем путевку к началу — может быть, в последний раз. Один герой Escape from Monkey Island (далее EMI) говорит: "Если бы каждый раз, когда я это слышу, мне давали по обезьяне, у меня давно было бы продолжение "Гамлета". Если же все приемные дети Рона Гилберта (Ron Gilbert) сумеют расстаться с маленькими обезьянками, поселившимися в душе, у нас тоже дело будет лишь за пишущими машинками. От создателя давно осталась только последняя строчка в титрах, сценарий пишут авторы Sam & Max Hit the Road, графикой заправляет Grim Fandango, а серия живет, гостеприимно открывает двери, и каждому вошедшему кажется, что этот берег предназначен только для него.

Все на продажу

Ностальгия представляется мне церковным органом, за которым в мрачных катакомбах безумный призрак LucasFilm Games в белой маске на изуродованном лице выводит свою дьявольскую мелодию, похожую на свадебный марш. Новая история (речь об австралийском магнате, решившем скупить острова и превратить корсарскую вольницу в персонал при хорошо отлаженном аттракционе для туристов) отдает горьковатой самоиронией, она чуточку печальна и потому неподдельна. В последней адвенчуре из прошлого продается все: и Карибы, и язык, и герои, и образ мышления, и странствующие камео, потускневшие от длительного обращения. Эту цену надо заплатить, чтобы как в старые времена, не думая ни о чем или обо всем позабыв, отправиться в опасное путешествие за сокровищами в компании неудачников и головорезов. Поездка оставляет лишь положительные впечатления, стоит затрат, и хватит об этом.

Как и следовало, EMI открывается воспоминаниями Гайбраша, являет современные лики героев предшествующих сказаний, стирая временной разрыв и шок от перехода в третье измерение. В сомнительном трехмерном исполнении на порядком облупившемся движке от Grim Fandango знакомые персонажи выглядят, как хорошо раскрашенные куклы, а незнакомые — как плохо раскрашенные. Перед нами отменные сувениры для туристов! Каждый простак в гавайской рубашке возжелает увезти домой похожего на бородатого Щелкунчика злобного пирата Ле Чака в прежних трех ипостасях — обыкновенной, демонической и призрачной, сменяющих одна другую, и еще одной новой, тайной (хоть и мало кого обманывающей). Удачно продолжают аналогию расписные задники с облачными завитушками и тропическими ландшафтами, очень похожими на те восковые картины, что рисует камео Митхук стальными протезами.

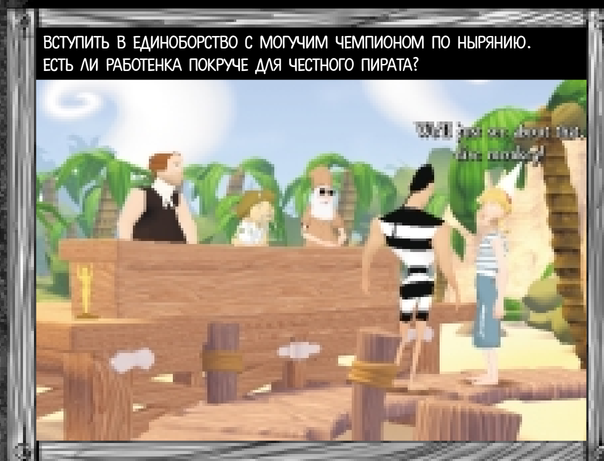
(Не поймите меня неверно, EMI — превосходный квест, исполненный профессионалами, работающими с двойной, тройной подстраховкой. Уверенный в себе, в меру красивый, очень смешной, виртуозно написанный. Есть вот только в нем неприятно расчетливый нажим на денежные точки, свойственный администрации курортных городков.)

Прикосновение льва

Завораживающий язык — предмет денежный и необходимый, о нем позаботились в первую очередь, и он все еще срабатывает при всей своей искусственности. Диалоги замечательные,



ПОХОЖЕ НА ДИСНЕЙЛЕНД! С ОДНОЙ ПОПРАВКОЙ: ЭТО НЕБЛАГОЗВУЧНЫЙ ТРИПВУДЛЕНД.



ВСТУПИТЬ В ЕДИНОБОРСТВО С МОГУЧИМ ЧЕМПИОНОМ ПО НЫРЯНИЮ. ЕСТЬ ЛИ РАБОТЕНКА ПОКРУЧЕ ДЛЯ ЧЕСТНОГО ПИРАТА?

сердцу каждого австрияка "Мортальный комбат" (зер гут). Только авторы ошиблись. С мухами, тараканами и плесенью варят эль, а не компьютерные игры.

Появление бессменного капитана фрегата "Непруха", самого пуленеубиваемого пирата планеты Ле Чака никого удивить не смогло. Его ждали — с кислой, усталой миной на лице, ведь прогноз погоды на завтра тоже отменить невозможно. А вот с политкорректностью MI4 надо что-то делать!

Третирование прав мужчин, узурпация их свобод — вот что пропагандирует Escape from Monkey Island! А еще демонстрирует — вопиющее отношение женщины к собственному мужу! Вы представляете себе, какие брутальные разрушения в детской психике причинит игра в четвертый "Манки"? В первую очередь речь идет о трагическом разочаровании в институте брака. Супруга Гайбраша груба, невежлива, невнимательна и эгоистична. Она занимается только собственной карьерой (губернатора) — в то время, когда ее суженый не щадя живота и головы спасает весь (весь!) Карибский бассейн от смертельной угрозы отупения. Какие же выводы сделают юные мальчики и девочки (ведь среди нас много юных мальчиков и девочек, не так ли?), увидев, как Гайбраш мечтательно вспоминает сцены... избиения во вступительной заставке к игре?! Мощными ударами в челюсть и прочие части тела садистка Илейн награждает своего несчастного верновозлюбленного. Даже легендарному маркизу де Палисаднику в пылу вдохновения величайшей извращенности не снились подобные палисадномазохистские этюды. Тем не менее авторы продолжают практиковать свои скабрезные шутки на протяжении всей игры и заканчивают весьма закономерно — моралью. Что получает Гайбраш, избавив мир от злодеев, а свою любимую от бремени государственных дел? Какова его награда? Пинок под зад и полет вниз с высокой скалы. Печально и символично.

Острова диких обезьян

Ну где же эта мышь? В наш век революционных технологий некоторые индивидуумы не только решили отказаться от элементарных достижений прогресса, но и позволяют себе навязывать собственные вкусы другим. Поразительная самоуверенность. Без мыши, но с обязательным 3D-акселератором. В квесте. Беспардонность.

Еще немного и придется вновь набивать фразы в диалогах с обитателями островов. Секретарская работа: беседовать, убалтывать, заговаривать зубы. Пиратская символика в Escape from Monkey Island лишь прикрытие для крупномасштабного диа-



ИГОРЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СВЯТОЙ ЧЕЛОВЕК: ДАЕТ ПОКАТАТЬСЯ НА ЛОДОЧКАХ ПО ЛАВЕ ВСЕМ ЖЕЛАЮЩИМ.

логового симулятора. За всю "кровожадную" флибустьерскую игру невозможно увидеть даже каплю кетчупа — не говоря уж о содержимом вен и артерий заклятых врагов. Старую саблю заставляют немедленно сломать, пистолет приходится отдать самому себе во имя сохранения мифического пространственно-временного континуума. Философствующие пацифисты. "Что острее, ваша шпага или ваш ум?" Я знаю что: мои ногти, которые оставляют глубокие следы на экране монитора.

Две трети своей новой пиратской карьеры вы проведете в городах. Очень обжитые и комфортабельные места: с барами, закусочными и увеселительными заведениями. Только мы не на отдыхе, друзья, а в поисках приключений, не забыли? Ради открытия великой тайны гамбургера не лучше ли создать квест совместно с "Макдональдс"? Оказывается, нет. А потому, будьте готовы к несуразностям. Воровство чашек из сумок туристов, поедание бесплатных пирожных в кафешках, создание одеколонов на основе болотной жижи. Кажется, мы снова в Париже, дружище Гайбраш! Помнишь, как мы славно поели суси ("си", не "ши", говорю вам как востоковед со стажем) в гавайском баре, возведенном на месте чего-то исторического? Бррр!

Идея островов стара, как квестовый мирок, и примитивна, как мозг неандертальца. Стоит Гайбрашу появиться на одном из них, как он немедленно, крепко и надолго застревает. По самым идиотским причинам: от подозрения в краже (чистая репутация — залог здоровья флибустьера!) до элементарного неумения договориться со смотрителем порта о выходе судна в море. А как еще заставить человека засовывать кусочки печенья в крем для кожи незнакомых ныряльщиков или собирать манекена из протезов сердца, седалища и головы? Когда душа рвется навстречу опасностям, а все мысли заняты сокровищами Острова обезьян, оставить пирата в "Планете Трипвуд" можно только с помощью грубой физической силы: судно не выйдет из порта, пока основное меню не будет съедено! Решайте тупые, нелогичные и скучные задачки за дедушку, за Илейн, за Ле Чака, за Большой Барьерный риф, за всех кенгуру севернее Мельбурна.

чего только стоит "оно розовое!", то и дело всплывающее в речах Гайбраша. Немногочисленные пираты, уцелевшие во время турбума, стараются изо всех сил, пересыпают речь потрясающими оскорблениями, сопровождают образными сравнениями с корабельными принадлежностями и представителями морской фауны уже не только дуэли на саблях, но и армрестлинг, и шахматную игру.

Два угрехвостых отоцинкла в Скаммбаре (мир праху его, японский анчоус) играют в дротики по правилам, запрещающим оскорбления. Зато мешкожаберный сом Оззи Мэндрил скупает дома в пиратских поселениях, изводит никчемных вырезубов на дуэлях, аральский лосось! Всякая гребнечешуйная сельдь вроде безносого пирата Пэта путается под ногами, грабит банки и подставляет хороших парней, а шериф, пятнистый ошибень, кракен безглазый, бельдюга многоусая, меченосец двухполосный, не разобравшись как следует, помещает Гайбраша, океаническое полурыло, под островной арест.

Сентиментальная часть EMI, больше всего меня тронувшая, тиха и безоблачна. Идиллические семейные отношения Гайбраша Марли и Илейн Марли ничем не омрачаются на протяжении всего повествования. Да-да, они идеальные! Особенно для такого парнишки, как Трипвуд. Как все-таки здорово вернуться и увидеть, что у любимых героев все в порядке.

Думаю, тут за кадром чувствуется львиная лапа гения. Имя Тима Шефера (Tim Schafer) в титрах не указано, зато есть веселая обезьянка Тимми, скачущая по песку. Небрежное человеческое поведение самых коварных злодеев, безукоризненная линия "герой — героиня" свойственны именно его работам. В EMI не найти великих прощаний Grim Fandango, но в сюжете сквозь фирменный зоо-юмор рулевых Sam & Max Hit the Road проглядывают трогательные, умные сцены. А еще Шефер умеет быть безжалостным. Эпизодическое общение с Оззи убеждает, что такой жуткой смерти он не заслужил.

Двойная страховка

Ну вот мы и у порога задней комнаты, о которой, как правило, не пишут в путеводителях. Она набита драгоценностями, без которых ни один турист не запомнит пройденный маршрут: головоломками, задачками, тайнами, загадками, проблемами. В лабиринте EMI устроители забавляются с мышеобразными посетителями по-кошачьи непосредственно.

Доверчивые стайки подманиваются кусочками сыра — погремушками для умственно неполноценных, заставляющих туристов сгибаться под тяжестью собственного интеллекта. Радостно проскочив первый остров, они смеются, показывают на создателей пальцем — и попадают в мертвый капкан на втором. Клиенты исправно выигрывают родео на морской корове, подменяют карикатурой серебряную кружку, начиняют термитами трость, но все равно дружно суются в мышеловки с двойной системой защиты, на таких умников, как они и рассчитанные.

Собрали омерзительное чудовище из экспериментальных протезов (такое и у Кроненберга не увидишь) — пусть делают

Бестолковый отшельник, владеющий истинным секретом острова (связанным со знаменитой головой и той железной дверью в шахте), подвергся весьма интенсивной психотерапии (кокос, молочная бутылка, аккордеон) и чудесным образом прозрел. Дети! Не пробуйте таких вещей дома.

с ним, что хотят, и хорошо еще, если вовремя поймут, как над ними издеваются. Какие-то бедняги сняли крышку колодца и пытаются протиснуться в банк через канализацию — невидимая рука Адама Смита им в помощь, как любит приговаривать Оззи Мандрил. А вон те исправно прошли тест на перевоспитание у помешанной на пожарной тревоге учительницы и хватаются заветным сертификатом, олигофренчики. Привычные для квестозубров действия становятся ложными ходами, уловками, хвостами, отбрасываемыми шустрой ящерицей, и планка сложности EMI взмывает к горным вершинам. На вопросы училки надо отвечать как можно хуже — только тогда Гайбраш Улисс Марли-Трипвуд (или Трипвуд-Марли, как он настаивает) получит колпак тупицы, который даром никогда не возьмет. Нужны не протезы, а экспериментальная кожа — натянутая над канализационным люком, она образовывает трамплин.

Завернутая в саван логика вертится в гробу веретеном. Что ж, в прошлых путешествиях бывало и хуже. В безумном мире закусочных, клубов, сувенирных магазинов, туристических баров EMI встречаются очень логичные решения — с носом пирата, двумя попугайчиками, горящим корабликом.

Сложность EMI выверена идеально — в кои-то веки не чувствуешь себя шариком, счастливо катящимся в лузу. Хорошая, бодрая спортивная ненависть к родственникам мучителей до пятого колена уравнивает и объединяет всех посетителей. Но они останутся довольны — служители вежливы, актеры профессиональны, парк развлечений работает круглосуточно. Пираты живут и в неволе.

Давите памперс!

В здравом уме и трезвой логике такие квесты не проходят. Даже видавшие виды парни из LucasArts начинают понемногу запутываться. В игре несколько совершенно ненужных персонажей: вуду-леди, девица из банка, ваша чудесная корабельная команда, даже священник в церкви Ле Чака. Они не выполняют ровным счетом никаких полезных функций. Авторы теряются не только в логике, но и стилистике. После бигмачечных ожидаешь чего угодно — но не жалких пародий на Mechwarrior и Mortal Kombat. Или гигантские роботы, или акробатика. Или акробатика, или гигантские роботы. Лучше не перемешивать. Гигантские роботы смотрелись более органично даже в клипе белых негров Beastie Boys. Что касается "Mooooonkeeey Kombat!", все характерные стойки и идея транзиций между ними позаимствована целиком и полностью из Tekken 3. Хотя лого, безусловно, by MK. Впрочем, квестоделам можно простить. У них свое видение мира. Совсем другое.

После прохождения MI4 чувствуешь себя как старуха у разбитого корыта. Вспоминается лишь утомительная борьба с самыми непотребными порождениями фантазии пазлоклепов и бесконечные туристические пейзажи обжитых островов. С ветеранами и того хуже. Попадаются случаи тяжелого галлюцинирования на почве предыдущих серий игры и ее ближайших родственников. Заперт в сейфе? Боже, спаси Grim Fandango. Кружка-голова обезьяны? Здравствуй, Sam & Max с родной тыквой. Персонажи давно забытых приключений появляются, словно призраки, дыша безысходностью и тоской. Чего стоит бывший торговец подержанными галионами Стэн! А бедный Мюррей? Я знал его... Жалкое зрелище, яркий образчик упадка духа сценаристов.

Последний крестовый поход Гайбраша проходит под знаком всеобщей ностальгии. В основном авторов по собственным лучшим временам. По оригинальным шуткам юности LucasArts, по свежему, незамутненному самолюбованием и автоцитатами тонкому юмору людей со вкусом. Устали? Разучились? Вышли в тираж? Кто знает. Важен лишь итог. А концовка получилась вялая, дальнейшей жизни серии не способствующая. Курилка жив, но находится в коме. Есть предложение: там его и оставить. Пусть тусуется. Тихо, сам с собой.

Вот настоящие пираты! Жаль, у них плохая карма. Особенно у Ле Чака.




"Прощай, жестокая адвенчура!"

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО...

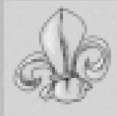
...гордое шествие EMI через Аргентину, Испанию и Южную Америку, как рыбы-прилипалы пиратскую шхуну, сопровождают всевозможные мелкие и крупные опросы на тему "самого-самого". Самой популярной фразой EMI согласно опросам общественного мнения было признано патетическое высказывание "Прощай, жестокая адвенчура!", которое Гайбраш выдает при попытке спрыгнуть с обрыва. На финишной прямой оно обогнало стремительные "Хи-хи, это наша спальня" того же Трипвуда и "Есть еще дети, которых надо поцеловать, и руки, которые надо пожать!" политического деятеля Чарльза Ле Чарльза.

...самым колоритным персонажем EMI вновь оказался говорящий череп Мюррей. В этой связи пара неочевидных моментов. Вы уже опробовали на несчастном привратнике свое Оскорбление Природы? Собрать кошмарное существо можно, выпросив у слепого хозяина магазина протезов экспериментальные части тела. Кроме того, крохотных кукол Ле Чака и Гайбраша крайне рекомендуется забрать с собой на остров Джумбалайя и использовать на Мюррее, а также других персонажах.

...вышедшим патчем версии 1.1 для EMI (ищите на нашем диске!) исправляется одна ошибка: сообщение с поздравлениями, предлагающее вам отправиться дальше поработать, оказалось идеологически неверным, ибо, как считают в LucasArts, мы здесь для того, чтобы играть, а не работать. Лично я патч проигнорировала.

...не успели отгреметь первые триумфальные обзоры EMI, как вездесущие фанаты выстроились в очередь писать петицию о Monkey Island 5. Саймон Джеффри (Simon Jeffery), президент LucasArts, в прошлом году цинично охарактеризовавший контору дядюшки Лукаса как Star Wars Company, был так поражен коммерческим успехом EMI (хорошо продается в Соединенных Штатах и прямотаки неимоверно хорошо в Европе), что даже не стал традиционно рвать не себе последнюю рубаху, доказывая, что продолжения серии "нет и быть не может!". В общем, спасибо властвующей в кабинетах LucasArts секретности (если бы не откровения Тима Шефера, мы так и не узнали бы ничего достоверного об EMI вплоть до выхода демо-версии) — в ближайшие два года отважным сталкерам будет чем заняться.

Маша Ариманова



Escape from Monkey Island

Жанр: Квест
Сайт игры: www.lucasarts.com/products/monkey4/
Разработчик: LucasArts www.lucasarts.com
Издатель: LucasArts www.lucasarts.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000, Pentium 200 (рек. Pentium II), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), 4x CD-ROM, 3D-ускоритель (Direct3D, OpenGL).

Дополнительная информация
Мышь совершенно не нужна, на смену пиксель-хантингу пришли увлекательнейшие ощущения комбайнера на сборе урожая.

Суть
Это лучше, чем Диснейленд!





ГОСПОДИН ПЭЖЭ

No One Lives Forever





Half-Life отдыхает

Для счастья нужно немного: чтобы тебя понимали. И пусть, пусть эта фраза была придумана во времена строительства коммунизма, от бедности и неустроенности, она все равно верна и поныне. В Monolith лично меня поняли. И я счастлив...



No One Lives Forever. Проникновенный голос из заставки "Торца", выпевающий "Who wants to..." с вопросительной интонацией, но знающий ответ заранее. "Астон-Мартин" Бонда, на полном ходу трансформирующийся в подводную лодку с реактивным двигателем и двумя ракетами класса "Бондвраг". Мягкий полумрак дорогого ресторана, где после бокала мартини (shaken, not stirred, разумеется) агент СМЕРШа вежливо приподнимет черную шляпу и уедет умирать в дождливую ночь за полированным стеклом витрины. Чемодан бриллиантов, в замедленной съемке падающий в бурлящую горную реку, открываясь в полете. Симпатичный вражеский агент противоположного пола, запертый обвалом в уютной пещерке вместе со мной и одним спальным мешком на двоих. Это и есть счастье.

Виртуальные двойники

Во мне живет первобытный ужас. Я не могу побороть ощущение, что частичка души Митци Мартин (Mitzi Martin), моде-

МИХАИЛ СУДАКОВ

No One Lives Forever



Геймплей отдыхает, или Thief в юбочке

Помните, в далеком втором тысячелетии от рождества Христова мой архистарший товарищ и мастер-наставник-золотыеруки товарищ Господин ПэЖэ "имел честь" пощупать демо-версию No One Lives Forever? Тогда патриарх врезал игрушке по первое число, пообещав при отсутствии шпионских спецмиссий и геймплея в релизе расстрелять из шотгана всю девелоперскую рать.

Поразительный факт: к просьбам и даже угрозам столь уважаемого человека в Monolith оказались глухи. Спецмиссии, дедуля? Да, в объеме. Но геймплеем и не пахло. Впрочем, ушлые издатели-разработчики, кажется, все-таки нашли выход: рядом этот, простите, якобы аксакал игровой мысли расхваливает "шедевр игростроения" на все лады, разом позабыв нецензурные слова, заготовленные в адрес NOLF ранее. В чем дело? Загадка не из простых. Кстати, никто не знает, откуда у старика взялась домашняя сеть из пяти компьютеров на Pentium 4 и секретных GeForce3 SUPER ULTRA?

Феминизм против мачизма

Печально сознавать, но NOLF так и не осилил дорогу от ураганного SoF до "выжидательного" Thief, застряв где-то на полпути. Господа из Monolith метались, как ошпаренные, суетились, изучали спрос и предложение, искали компромиссы и



КЕЙТ, ПРИЗНАЙСЯ, КУДА ТЫ В ТАКОМ ПЛАТЬЕ ПРЯЧЕШЬ СВОЮ ПУШКУ?

пробовали почву. Помимо выпущенной в люди демо-версии, на свет появилась и так называемая "технологическая демонстрация", от которой все почему-то ждали бескрайних просторов, моря цветов и красивой воды, в общем, всего того, что показывалось публике в виде статичных скриншотов задолго до выпуска первого продукта на хваленом LithTech 2.5. А продемонстрировали всего лишь здорового мужика, танцующего под приятную, усыпляющую музыку. Народу активно не понравилось, и выпуск технологических "демок", планировавшихся по 8 штук на неделе, прекратился, так толком и не начавшись.

Другой забавный факт — переориентация на Ларискин фронт, то бишь на игроков-самцов, предпочитающих выбирать женщин в качестве виртуального "я" везде, где это дозволяется (признаюсь, сам из таких). Скажите, ну что может быть пошлее: иметь в качестве главного героя умудренного опытом спецагента, эдакого Дж. Бонда, только без лицензии от Metro Goldwyn Mayer, и, не моргнув глазом, променять его на взбалмошную девицу, новичка без послужного списка, но с большими... амбициями? Хрупкое создание по имени Кейт Арчер совершенно не похоже на спецагента, но вынуждено тянуть его лямку, что порождает неслабый дисбаланс в геймплее (кстати, согласно последнему слуху, в "Beyond Ice" помимо Пирса Броснана будет играть и Кэтрин Зета-Джонс, исполняющая роль агента с лицензией на убийство; господи, куда катится этот мир?!).

В результате вместо здорового action, подкрепленного морем взрывов, облаками дыма, реками КРОВИЩИ и горами МЯСА, мы получили вялую попытку сделать "как в Thief". Кейт выдают кучу "гэджетов", начиная со взрывчатки в виде губной помады и заканчивая средством для "растворения" трупов, которым, по идее, должно найтись многократное применение на каждом уровне. Находится? Увы. Заколка для волос, работающая в двух режимах (отмычки и шприца с ядом) практически бесполезна, ибо враги предпочитают появляться или толпой, или на большом расстоянии да на открытом пространстве. Посмотрел бы я на идиота, что побежит через чистое поле с заколкой наперевес. Даже "Ночной Берлин", который, казали, послужившей прототипом Кейт Арчер (Cate Archer), безвозвратно поглощена ее виртуальным двойником, зажившим самостоятельной жизнью. Шаманы были правы всю дорогу, не давая фотографировать живых людей! Забыв о своих далеко не юных летах, я отчаянно флиртую с томной красоткой Кейт и не могу заставить ее хладнокровно выйти под град вражеских пуль. Я не-мо-гу поверить, что это все те же электроны, рисующие на люминофоре цветные точки.

А вот коварный злодей Дима Волков вызывает острую ревность. Я чувствую, что таких усов мне не отрастить, и это вызывает острую чесотку в бороде. Не бывает таких усов в этом несовершенном мире. Подарите мне рецепт перехода в виртуальность, я уйду и не буду жалеть об оставшихся снаружи неудачниках.

Чего я, в самом деле, забыл с этой стороны экрана? Вы видели, как движутся герои в NOLF? Нет, я спрашиваю, вы заметили, КАК ОНИ ДВИЖУТСЯ? Когда-то мне нравилась походка роботов в Shogo. О, как я заблуждался! Настоящее движение — вот оно, здесь, магия в действии. Легкий пинок ноги трупа, чтобы удостовериться в ее безжизненности, и адекватная этой самой ноги реакция. Ленивый, но с хитрецой, прищур глаз Кейт, хорошо скрывающей ненависть к бюрократу, не желающему признать ее таланты. Прекрасной формы губки, произносящие настолько тонкие оскорбления, что тот самый бюрократ их не всегда понимает. Тело врага, реалистично скатывающееся с лестницы. Театр мимики и жеста с гениальными актерами. Я хочу туда навсегда.

Полтора метра кольцей профолоки

Что будет, если Остин Пауэрс и Лара Крофт заведут ребеночка? Все зависит от слепого случая. Нам с вами достался на растерзание идеальный вариант: от родителей Кейт получила только самые лучшие черты. "Шпионский" юмор — одна из них. Ну, вы знаете, что я считаю правильным юмором... так вот, здесь все несколько тоньше и требует для адекватного понимания несколько большего уровня подготовки. Зато резуль-


ВАНГЕРЫ В РОДНЕ — ХОРОШИЙ ЗНАК ДЛЯ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА, СОЙДЕШЬ ЗА ЗЛОДЕЯ. ЧТО? КАКИЕ ВАНГЕРЫ?



ТАКОЕ ЛИЧИКО И ФИГУРКА НИЧУТЬ НЕ ПРОИГРЫВАЮТ ОТ ОБРАМЛЕНИЯ В ТОЛСТУЮ РЕЗИНУ.

тат... Юмор на уровне лучших квестов от Legend (хорошо, хорошо, я все понимаю, несмотря на мои попытки просвещения есть еще такие, для кого здесь надо написать “Monkey Island”, а не “Eric The Unready”. Пожалуйста, пишу).

Не буду далеко ходить за примерами: в одной из начальных миссий, в Берлине, Кейт надо встретиться с несколькими агентами, каждый из которых передаст ей небольшой кусочек информации. Каково же им, беднягам, со своим немецким акцентом, не краснея, произносить кодовые фразы типа “Если я скажу, что у вас очень симпатичное тело, вы не будете держать на меня зла?”. Впрочем, надо отдать им должное — все как один просят передать тому сексуально озабоченному тинейджеру из UNITY, что придумывал эти пароли, пару незлых тихих слов. Кейт обещает, но, думается мне, не передаст — в конце концов фраза ни в чем не идет против истины...

Зато одна из главных злобных, оперная певичка... гм... нет, на певичку она по весу не тянет. Оперное певичище, которое твердо верит, что у него в родне был лично Вагнер и потому оно просто не может плохо петь. Словом, она, в отличие от того тинейджера, явно заблуждается.

НАША СТАРАЯ ЗНАКОМАЯ УЖЕ ПРИ СМЕРТИ, НО ЕЩЕ СПОСОБНА ЖЕСТОКО ОТОМСТИТЬ. ПОСМОТРИМ, КТО КОГО.

лось бы, просто обязан быть “раем для шпионов”, преподносит массу неприятных сюрпризов.

Сюрпризы

На звон пресловутой монетки может приковылять и одинединственный охранник-наемник-телохранитель, но, как правило, сбегается вся братия в радиусе ближайших 20 метров — даже те, кто находился за запертыми дверьми (при открытии которых, кстати, никто и ухом не ведет). Тех же самых монеток строго ограниченное количество, пополнению не подлежащее: упав на пол, мелочь бесследно растворяется в воздухе... Нет чтобы сами собой растворялись трупы, а не монетки: было бы куда веселее, проще и в какой-то мере даже реалистичнее — раз уж нет сил и желания реализовывать растаскивание тел по укромным уголкам, то это еще не повод для изобретения “всерастворяющего средства”, пузырек с которым Кейт запросто носит в одном из своих карманов.

Из прочих “гэджетов” хочется особо отметить солнцезащитные очки, работающие в режиме бинокля-фотоаппарата, надев которые, мисс Арчер то ли лишается обеих рук, то ли временно теряет способность к стрельбе. Полезность этого устройства, таким образом, весьма сомнительна, кроме, пожалуй, уникальной возможности фотографировать на расстоянии секретные документы, запечатанные в конвертах (!) или, того лучше, запертые в кожаных портфелях (!!!). Сами документы, валяющиеся где попало, хоть и подлежат обязательному сбору, при этом не вызывают ничего, кроме противоречивого желания не касаться их руками (и взглядом): секретная информация порой содержит в себе такой заряд абсурда и идиотизма, что хочется угостить придумавшего их человека хорошей порцией “растворина”.

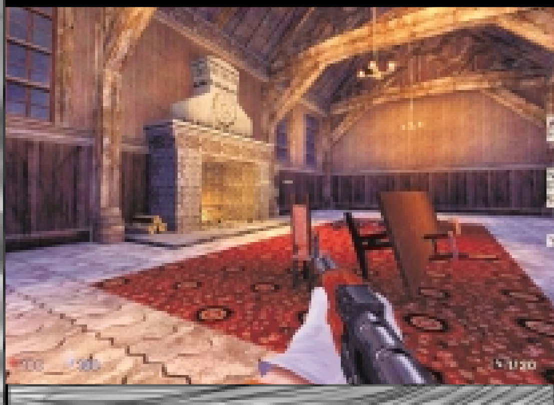
В общем, играть “по-шпионски” не дают. То есть дают, но с кучей ограничений, условностей и глупостей, присущих только очень недоделанным или не до конца продуманным играм. Видно невооруженным глазом, что изначально планировался чистый экшен, с разумным количеством шпионских заданий и обязательным, но крайне редким применением этих самых “гэджетов”. Вы можете представить себе Джеймса Бонда, весь фильм прячущегося от врагов и швыряющегося в них 20-долларовыми купюрами (не Кейт Арчер, поди зарплата посерьезней)? Но в Monoliith сидят ба-а-альшие фантазеры, поэтому Thief-режиму был дан зеленый свет, загоревшийся, увы, слишком поздно и ставший причиной крупной катастрофы.

Действие? Действие...

Action выглядит откровенно недоработанным. Враги, пусть и обладают лишь зачатками интеллекта, умеют выделывать всякие акробатические трюки и даже выглядывать из-за угла. Но вам подобная возможность по какой-то странной причине не дана, хотя техника “высунул голову, оценил ситуацию” великолепно работала во всех играх с задействованными кнопками “Q” и “E”. NOLF предлагает игроку выбегать из укрытия на долгое мгновение и заскакивать обратно, надеясь, что ник-







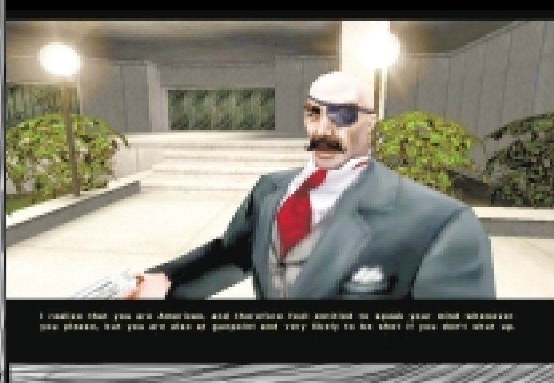
НЕПЛОХОЙ ИНТЕРЬЕРЧИК. ДАЖЕ ОЧЕНЬ.

то его не заметил. Работает, но не всегда. Иногда противники отчаянно тормозят (особенно на Easy), но в большинстве случаев — открывают ураганный огонь, от которого сразу же становится как-то не по себе. Аптечек, увы, в угоду реалистичности не предусмотрено, и приходится довольствоваться валяющимися в некоторых местах бронежилетами — не самое сильное утешение.

Кое-что, впрочем, пришло из других FPS совершенно без изменений. Враги хоть и научились использовать предметы интерьера в качестве заграждения, в целом ума не нажили. Все также не прочь пострелять в вас сквозь непробиваемую преграду или (бывает, редко, но бывает!) попросту не замечать девушку в шикарном оранжево-красном наряде на расстоянии двух шагов. Один такой гад затаился в темном углу и ждал, радуясь собственной хитрости, пока мне не надоест изображать, что я его в упор не вижу, расправляясь с остальными. Спасает умников лишь врожденная меткость и, как я уже говорил, отсутствие аптечек.

Тор-р-рмози!

Осталось рассказать, пожалуй, лишь о движке, очередным упоминанием которого Monolith запросто может довести любого игрока до истерического состояния. LithTech то, LithTech се... тьфу. На поверку оказалось, что никакими сверхъестественными возможностями этот engine не обладает. Текстуры, хоть и красочны, не могут похвастаться излишней четкостью — нечто очень похожее мы видели в SoF



КАКИЕ ВСЕ-ТАКИ ЭТИ ЗЛОДЕИ ВЕЖЛИВЫЕ И ОБХОДИТЕЛЬНЫЕ... НЕТ ЧТОБЫ КРИКНУТЬ "SHUT UP, BITCH!" И УСПОКОИТЬСЯ...

Впрочем, если не у нее, то почти у всех остальных есть все основания гордиться своими голосами: похоже, в последнее время делать плохую озвучку наконец-то становится немодно. Профессиональные актеры способны придать даже самым неторопливым видеовставкам дополнительный шарм, и нет никакого желания быстренько прочесть текст, хочется слушать и слушать...

Аналогично сделан и звук в игре: взрывы, шаги, выстрелы (как звучит "Калашников" — это что-то!). И, что показательно, та самая музыка с поддержкой Microsoft Direct Music API, которую я не устаю хвалить всякий раз, как только пишу об очередной игре на LithTech, снова великолепна. Помните, я уже говорил в превью, что источником вдохновения для нее был звукоряд порнофильмов 60-х? Так вот: я начинаю всерьез задумываться, где же находится источник вдохновения композиторов, сочиняющих музыку к кинобондиане. Уж очень похожие эмоции... Музыка послушно затихает, как только я решаю прятаться и слушать повизгивание моторчиков камеры, и оживает, вливая дозу адреналина, когда я попадаюсь-таки в очередной луч прожектора и чувствую первую пулю, рвущую мой бронежилет.

Анти-Rune

Не так давно мы хвалили Rune, нам нравился этот всепроникающий мачизм и общая простота подхода. Нас восхищал примитивизм, КРОВИЩА и разнообразные ножики для шинкования врага в капусту. NOLF — доказательство того, что прямая противоположность хорошей игре — вовсе не плохая, а другая очень и очень хорошая игра.

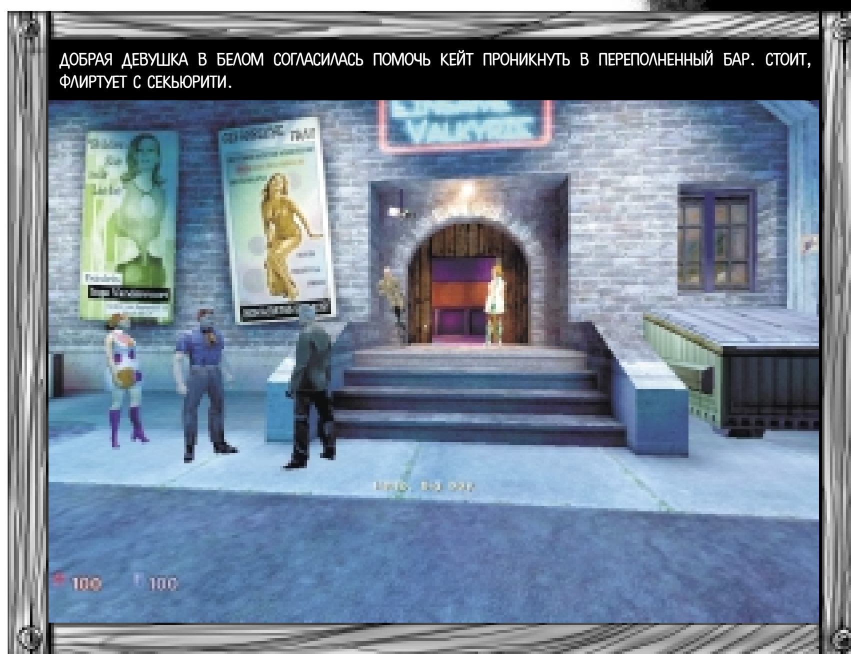
Там, где в Rune было то ли четыре, то ли пять видов персонажей (поди разбери — они все равно одинаково выглядят), в NOLF их около тридцати. И у каждого — свой внешний вид и поведение. Где в Rune было три вида оружия, там в NOLF — столько, что сосчитать невозможно. Я даже не буду пытаться все перечислить, скажу только, что глаза разбегаются от богатства, а руки трясутся от невозможности взять на задание все сразу (все-таки Кейт не верблюд, а пушки не игрушки).

Кстати, об игрушках. Игрушек тоже более чем достаточно: почти на каждое оружие навешиваются разнообразные прицелы, глушители и прочее, и патронов разного вида просто куча (о, как выглядит результат попадания фосфорным...), и приспособлений всяких миллион (мое любимое — пожалуй, зажигалка, она же сварочный аппарат).

И весь этот арсенал реально полезен, хотя и в разной степени. Общее правило: чем мощнее оружие, тем громче оно бабахает, а значит, реже применяется. Все-таки наша девочка не безымянный десантник, и потому ей приходится всерьез полагаться на силу ума, а не только оружия. Собственно, геймплей по большей части похож на Thief, время от времени дающий уставшему от скрытности игроку долгожданный отдых в виде полноценной битвы с выносом всего, что шевелится.

Штук 60 миссий (объединенных в 15 заданий), очень, очень разных, включают в себя: вскрытие сейфа, спасение заложников, плавание с аквалангом, падение с самолета без парашюта, снова плавание, но уже подо льдом, отстрел вертолетов... Это вам не три унылых удара, которые требуются для прохождения миссий в Rune, это Игра, которая держит в напряжении до последней секунды, не давая утомиться.

Помните публикации в нашей тематической тетрадке "Полигон" — о сюжете, кинематографических приемах и т.п. вещах? Здесь все советы из них реализованы по полной программе, можно даже использовать NOLF в качестве иллюстрации к


Добрая девушка в белом согласилась помочь Кейт проникнуть в переполненный бар. Стоит, флиртует с секьюрити.

(полгода назад, движок Q2). То же самое в остальном. Хорошая детализация моделей, неплохие спецэффекты. Графику такого уровня запросто мог бы потянуть практически любой современный движок (не говоря о переработанных старых; так, свеженький Gunman Chronicles выглядит ничуть не хуже, а уж реалистичней — на два порядка).

При этом нормальная, без тормозов, игра возможна лишь на машинах уровня PIII-750 со вторым GeForce'ом и 256-ю Мбайтами ОЗУ (как у вашего покорного слуги). С такой конфигурацией NOLF будет выглядеть и "бегать" вполне достойно, но лишь в 16-битном цвете и при небольшом количестве врагов. Иначе — среднее количество fps около 30 или, если снизить планку качества, никакого удовольствия от графики. Да, и советую приготовить винчестер побыстрее: иные миссии даже на ультраскоростном IBM DTLA-307030 загружаются по полминуты. А иногда случается и так (за мою "карьеру" раз пять), что Кейт застревает в какой-нибудь детали интерьера и приходится загружать игру по новой... Раздражает, знаете ли.

В NOLF есть одна замечательная, полностью характеризующая сложившуюся ситуацию сценка. Кейт общается с начальником, скривившимся в гримасе презрения к женщине-спецагенту (каков подонок!), и, следуя указанию игрока, выдает: "Я оправдаю ваши ожидания, сэр!". На что следует бьющий прямо в точку ответ: "Учитывая то, что я ожидаю от вас полного фиаско, постарайтесь не очень напрягаться"... Похоже, мисс Арчер так и не прислушалась к совету начальства.

любой из тех лекций. Сюжет развивается по всем канонам, с завязкой, интересным главным героем, постепенным наращиванием напряженности и великолепным финалом.

когда

Системные требования выглядят вполне разумными для такой зрелищной игры: у большинства на 400-450-х процессорах со средними (класса TNT2) видеокартами игра идет вполне приемлемо, а к 600-700 мегагерцам можно включать практически все настройки на максимум. Есть, правда, и невезучие, у которых все тормозит совершенно невозможно, но, судя по всему, это последствия каких-то ошибок, и первый же патч исправит проблемы. Будем надеяться на это.

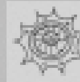
А еще я верю, что рекомендация из readme.txt "ждать новых похождений Кейт Арчер" основана не на пустом месте, и к тому моменту, когда мне надоест NOLF, в глубинах Monolith уже созреет продолжение.

Впрочем, не много ли я хочу?.. Ведь только что родилась игра, которая наконец-то отправила на заслуженный отдых великий Half-Life! Тссс... король умер, да здравствует король.


Одной скрытностью жива не будешь. Иногда и стрелять приходится...

No One Lives Forever

жанр	Шутер от первого лица
сайт игры	www.the-operative.com
разработчик	Monolith Productions www.lith.com
издатель	FOX Interactive www.foxinteractive.com

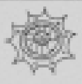


системные требования

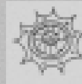
Windows 95/98/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-ускоритель (Direct3D, от 8 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 7.0+.

суть

Лучший "сингл" за всю историю компьютерных игр и, разумеется, самый женственный специальный агент в мире. Шутер, до конца осознавший взросление индустрии, зримая примета рождения игрового Голливуда.



Горец отдыхает



No One Lives Forever не слишком сложна (ну, не везде, конечно, местами неожиданно встречаются миссии, которые приходится повторять десятки раз), но, надеюсь, от добрых советов никто особенно отказываться не будет.

Несколько дружеских советов

Главный совет — наслаждайтесь. Помните, что вы сюда пришли не только для того, чтобы побыстрее пробежаться до финиша, посмотреть анимацию в конце и с легким сердцем забыть об игре навсегда. Если вы и впрямь так сделаете, то, во-первых, многое потеряете, а во-вторых, смертельно обидите авторов игры и актеров, которые ее озвучивали (не говорю уж о себе). Немалый процент тех объемистых мегабайт, что ложатся на ваш винчестер во время инсталляции, составляют разговоры охранников и случайных прохожих, занятых своими делами.

Причем, эти разговоры меняются в зависимости от ситуации. Уконтрапупишь, бывало, охранника в темном углу из пистолета с глушителем, дабы не отсвечивал, ползешь себе потихоньку дальше и слышишь: “Что-то давно не видно Джима, куда это он подевался?”. И на душе такая благодать разливается, чувствуешь себя хозяином положения... Разговоры то смешные, то бытовые, то полезные для дальнейшего прохождения... Всякие. Но все интересные.

Те, кто, подобно мне (уж извините, привычки слишком сильны), проходят большинство игр прямолинейно, поливая свинцом все, что имеет наглость двигаться, пока оно не перестанет наглеть, то есть опять-таки двигаться, многое теряют. Настоятельно рекомендуется вспомнить и применить опыт прохождения Thief. Не шуметь, не показываться на глаза, а еще лучше вообще не вылезать на свет, не стрелять, не надев на ствол глушитель, не ходить по металлическому полу и ни в коем случае не попадать в поле зрения камеры, луч прожектора или лазерный луч. И тогда вам откроется настоящий мир NOLF.

Если как следует вспомнить Thief и заменить его замечательные средства на их (увы, более слабые) аналоги, доступные в NOLF, то обнаружится немало полезных тактик. Увы, из-за угла выглядывать невозможно, зато враги пропорционально пассивнее и на быстрое выбегание не реагируют. Индикатора видимости тоже нет — ну и что? Зато противники, особенно камеры, тупы до невозможности, и время на фокусировку им требуется почти бесконечное. Пробежать куда надо можно почти не прячась, лишь бы в конечном пункте было где отсидеться.

Трупы нельзя утаскивать с места убийства? И что, это проблема? Специально для шпионов изобретен некий аэрозольный сверхсостав, превращающий труп в пар за несколько секунд. Шумовых стрел и прочих отвлекающих приспособлений нет? Предметы нельзя брать и бросать? И это не беда. Есть специальный предмет, монетка, предназначенный именно для бросания и отвлечения внимания. Правда, применять ее приходится по большей части не для отвлечения, а для приманивания охранников. Шпионы все ж таки не ставят себе целью пробраться в обе стороны незамеченными, их задача — сделать дело, и пусть за спиной остаются горящие руины... Так что, бросив монетку, надо засесть поблизости, свалить самого любопытного охранника (они почему-то обычно откликаются на звон монетки поодиночке) выстрелом в голову из пистолета с глушителем и продолжить выполнение задания.

Страницы истории

Вероятно, самое время напомнить вам, что есть автор этой игры — компания Monolith Productions, Inc... О, этот разработчик с богатой историей всегда отличался нестандартным подходом к своему делу. Началось все в 1995 году, когда шестеро “отцов-основателей” выпустили быстро ставшую культовой игру Blood (Blood! При одном воспоминании о той КРОВИЩЕ теплеет на душе). Дело пошло довольно споро, и к 1998 году Monolith благополучно выбилась в издатели. Для нас, россиян, дожно быть любопытно, что в том же самом 1998 году она издала и российскую игру Rage of Mages (попросту “Аллоды-1”) от “Нивала”/“Буки”. Тогда же появились Claw, Gruntz, Get Medieval и мой любимый шутер Shogo: Mobile Armor Division (собственной выделки). А затем покатилась волна как разработок, так и публикаций чужих игр.

Именно тогда дебютировал и новый движок, которым Monolith гордится и поныне: LithTech 3D. Его начали сверхактивно лицензировать, начиная с версии “1”, а сейчас технология гордо носит после названия цифры “2.5”, и полюбоваться на ее возможности вам как раз и предлагает No One Lives Forever.

Среди других достойных игр, уже вышедших в издательстве Monolith, числятся Blood 2, Sanity (обе на движке LithTech), Rage of Mages 2, Septerra Core, Odium.

В помощь тщедушным

Ну и чит-коды, конечно, куда без них инвалиду киберпространства! Вводятся в строку “переговоров”, для чего нужно нажать клавишу “T” и напечатать собственно код. Реально полезных не так уж много:

mpimyourfather — бессмертие
mpwegotdeathstar — бесконечные патроны
mpkingoftehmonstars или **mpmimimi** — все оружие и все патроны
mpmaphole — завершение миссии
mpdrdentz — полное здоровье
mpwonderbra — полная броня
mpyoulooklikeyouneedamonkey — все опции брони
mpgoattech — все опции оружия
mpasscam — вид от третьего лица (ох, правильное название)
mppos — отображение текущего положения
mprosebud или **mpracerboy** — снегоход



Господин ПэЖэ

Олег Хажинский

European Wars: Cossacks





Борьба за независимость

Гигантская операция по превращению RTS в человека подходит к концу. Робкие эксперименты над исходным кодом WarCraft остались в далеком прошлом. Трехмерный рельеф, восемь тысяч юнитов, алжирские лучники и польские пикинеры, Речь Посполитая и куренные атаманы, честная физика и строевая подготовка — все это каким-то чудом уместилось на одном CD. Разумеется, мы не могли пройти мимо.

К “Казакам” разработчики (кто еще не запомнил — украинская команда GSC Game World) относятся чрезвычайно серьезно. Игра именуется не иначе, как “исторической стратегией” и к своим конкурентам в лице семейства Age of Empires, счет членам которого лично я потерял очень давно, относится если не с презрением, то с изрядной долей превосходства.

Еще бы, удивляются авторы, “у них” пара сотен юнитов, а у нас восемь тысяч; “у них” ступеньки вместо холмов, а у нас — настоящие утесы-великаны в 3D; “у них” всего четыре архитектурных стиля, а мы, ё-моё, для КАЖДОЙ из 16 рас нарисовали свои здания во всяких мыслимых мелочах, да еще и персонажей сочинили под сотню, разодев их в полном соответствии с историческими реалиями, ни один доцент-этнограф не придерется; у нас для кораблей 64 фазы анимации просчитано, а “у них” фрегаты зигзагами по морю плавают; у нас ядра круги на воде поднимают, у нас... Какие, короче, могут быть сравнения?

И все это чистая правда. Работа была проделана гигантская и результат ее виден невооруженным глазом — достаточно провести в компании с “Казаками” десять минут. Но дело не только во всей

Андрей Ом

European Wars: Cossacks



С рессорой наголо

Надо заметить, что нынешние реальные казаки, в отличие от своих смутно знакомых вам по “Тарасу Бульбе” исторических собратьев, любят напяливать на себя генеральские погоны и штаны с лампасами, привешивать на пояс выточенные из автомобильных рессор шашки-селедки и по поводу и без оного горланить с пошлейшей верноподданнической интонацией “Любо!”. Любо им, и все тут.

Давайте представим, что у вас есть знакомый паблишер, команда длинноволосых программистов, роющие копытами землю и рьяно раздувающие ноздри дизайнеры и смутная идея, сонно копошащаяся где-то в затылочных долях головного мозга. Так вот, друзья, как только эта идея начнет формироваться в “а давайте-ка сделаем что-нибудь вроде N (здесь подставьте название любой заграничной игры, продавшейся тиражом больше ста экземпляров. — **А.О.**), но чтоб оно было наряжено в косоворотку с петухами, играло на балалайке и демонстрировало каждому встречному вооот такой национальный характер”, дело плохо. Во избежание тяжких последствий лучше сразу отринуть греховные помыслы, разогнать веником программистов с дизайнерами и открыть около Курского вокзала киоск с шаурмой.

Потому что

То, что мы видим перед собой, есть не что иное, как Age of Empires в национальном костюме. Ну а на заднем плане, разумеется, сияет духовность. Игра, что занятно, не утруждает себя доказательством обратного: псевдоисторические кампании (первая же, под



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛЬЕФА ДАЕТ ОГРОМНОЕ ТАКТИЧЕСКОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО. ДВИЖОК "КАЗАКОВ" ПОЗВОЛЯЕТ СОЗДАВАТЬ ЛАНДШАФТЫ ЛЮБОЙ СЛОЖНОСТИ.

девизом "Правь, Британия, морями", рассказывает о нелегкой жизни морских казаков с Манчестерской сечи), крупнокалиберные здания, масштабы, интерфейс, приводящая в действие тайные силы система триггеров — буквально все это вопиет: "Мы тоже хотим делить первую пятерку PC Data с суперигрой Barbie Pet Rescue!". Несмотря на кривоватое, но собственноручное определение "Казаков" разработчиками, подсмотренное нами на форуме www.cossacks.de ("Cossacks = Total Annihilation + WarCraft II + WarCraft 2000 Nuclear Epidemic + features + 21st century"), отличие от AoE с первого взгляда наблюдается только одно, но существенное: "Казаки", едва угнездившись на нашем жестком диске, принимаются самозабвенно тормозить.

Вот здесь позвольте пару слов по поводу. AOE, AOK и иже с ними, как верно отмечал в свое время махатма Олег, способны ходить колесом на любой замшелой конфигурации, умеющей показывать заставку с облаками и логотипом известной вам операционной системы. Когда я с удивлением отмечаю во втором же абзаце, что игра, цитирую: "самозабвенно тормозит", то здесь следует учитывать только то, что я, позевывая, часом раньше с легкостью гонял бойкие ходячие мусорные жбаны в MW4, пощипывая их 32-битными лазерными лучами



ШВЕДСКИЕ ВОЙСКА ОСАЖДАЮТ РУССКУЮ КРЕПОСТЬ, КОТОРАЯ ОТДЕЛЬНЫМИ ФРАГМЕНТАМИ ПОДОЗРИТЕЛЬНО НАПОМИНАЕТ МОСКОВСКИЙ КРЕМЛЬ.

этой игрушечной красоте и бесконечном внимании к деталям, которыми за два с лишним года кропотливого девелопмента игра обросла, как дно корабля ракушками.

Сила "Казаков" в другом. Это НАСТОЯЩАЯ игра, игра, далекая от искусственности. Она задумывалась не для того, чтобы "оккупировать сегмент рынка", а просто из спортивного интереса "сделать лучше". Это потом появился издатель, пришли маркетологи и все разложили по полочкам. В GSC Game World совершенно искренне хотели создать "свою" RTS и не боялись идти на эксперименты. Разработчики пробовали, ошибались, возвращались назад и начинали все с начала. Они придумали кучу новых вещей, многие из которых до сих не встретишь ни в одной стратегической игре. Они изо всех сил пытались преодолеть ограничения WarCraft-формата — и добились успеха.

Критиковать "Казаков" сегодня — проще простого, назови игру "клоном", и готово дело. Но если вы спросите, какая игра мне ближе — без единой морщинки Age of Kings, всеми колесами стоящий на отполированных, как мозги казуала, рельсах, или безумные "Казаки" с их многоствольными пушками и гигантскими баталиями, я выберу "Казаков". А вы читайте дальше и делайте свой выбор сами.

История мира

Назвался груздем — вызывай историков. В "Европейских войнах" (некоторые из которых проходят почему-то в зоне Карибского бассейна) принимает участие 16 государств, от Алжира до Нидерландов. У каждой страны — свой набор сил с обязательными плюсами и минусами, своя архитектура, своя наука, культура, искусство и... национальные блюда. Чтобы хоть отчасти оправдать гигантский труд художников, которым кафтаны и Кремль будут сниться, наверное, до конца жизни, разработчики подвели под это дело основательную научную базу. Какую бы кампанию мы ни избрали (пока их в игре четыре: Пираты Карибского моря, Тридцатилетняя война, Война за независимость Украины и "Окно в Европу"), "Казаки" обязательно расскажут нам что-нибудь интересное. Столько новых слов я не открывал для себя со времен средней школы. Каждая миссия внутри кампании не просто очередная головоломка из серии "кто кого", а часть эпической драмы, некоторые фрагменты которой невозможно смотреть без слез. В миссиях присутствует сюжет, все повороты которого, разумеется, заранее определены, но от этого не менее интересны. Отряд турецких спахов, едва завидев украинских сердюков, грозно обещает выпустить "холопам кишки", однако скоро командир спахов обнаруживает, что "силы слишком неравны" и отправляет гонца за подмогой. Игрок трясется от ужаса и гибнет, не найдя правильного решения.

Уже через день игры мы откроем в окружающем нас мире множество новых граней. Мы узнаем, что русские стрельцы по-другому назывались пищальщиками, что для защиты от атак кавалерии на открытой местности к отрядам мушкетеров добавлялись части пикинеров, что свежие каре мушкетеров могли выстоять против кавалерийской атаки и что "особое значение придавали тому, чтобы залп выпаливался дружно и звучал как один выстрел", что алжирские лучники способны выпускать до 12 стрел в минуту или же одну в 5 секунд и что казачьи полки разделялись на сотни во главе

с сотником и сотенным старшиной (есаул, обозный, хорунжий) и курени во главе с куренным атаманом.

Впрочем, если вы с детства не любите читать, возьмите за труд пройти обучающие миссии, потому как ни StarCraft, ни Age of Empires 2 не воспитали в вас необходимых для успешного прохождения "казачьих" миссий командирских качеств. По духу, как ни странно, "Казаки" более всего близки к Shogun, и в этом свете сходство самого опасного юнита в игре — "казака" (кто-то недоволен?) — с японским ниндзя приобретает прямо-таки мистический ореол. Правительства многих стран используют группы казаков в качестве наемников для выполнения тайных, сложных и ответственных поручений.


Англичане готовы к штурму датского города, и, судя по всему, битва будет тяжелой.

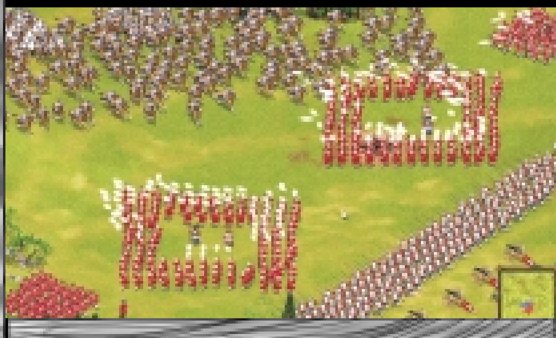
масскульт

Основной конек "Казаков" — массовость. Один юнит на поле ничего не решает. Мушкетер имеет свойство попадать в противника каждый 25-й выстрел. Поэтому отряд в 200 мушкетеров способен создать стену огня, через которую не прорваться даже тяжелой кавалерии. Будьте готовы использовать рельеф и все те тактические штучки, которые с таким тщанием описываются в нудных романах баталистов. Прикажите отряду пикинеров выстроиться в линию и нажмите кнопочку "держать территорию". Если у них окажется около пяти секунд свободного времени перед столкновением с противником, товарищи получат настолько серьезный бонус к обороне и атаке (+9/+9), что взломать эту стенку будет очень и очень непросто.



Разнообразие тактических решений не оставит спокойным ни одного полководца. Строй пикинеров скрывает за собой конницу. Тяжелая конница наступает под прикрытием стрелков. Конница врубается в строй врага, рушит порядки, вносит смуту и... отступает, открывая дорогу пехоте. Легкая кавалерия терроризирует армии противника с тыла, в то время как основная армия с боем вырывает победу.

Артиллерия (и корабельная в том числе) играет в "Казаках" существенную роль. Напомню, что здания и крепостные стены могут быть уничтожены ТОЛЬКО пушками, так что не ожидайте увидеть толпу лучников, самозабвенно осыпающих стреза бока. То есть это означает, что "Казаки" в самом деле позволяют себе слишком многое: отряд мушкетеров, в частности, получив недвусмысленный приказ, сначала подумает секунды три и только потом потащится исполнять. Непосвященным кажется, что это мелочь, недостойная внимания, но мы-то с вами знаем, КАК подобные фокусы способны бесить.


Каре — идеальное построение для воинов с огнестрельным оружием. Взгляните, как эффектно отражают атаку конников эти бравые сердюки. Впрочем, минуту... оригинальная форма ремня выдает в них... как же, как же... извините, я должен посмотреть в словаре.

розенталь

Понятно, что подобные тонкости вам, как бы это помягче, до одного места, но можно я немного потешу душу?

"Церковь. Место духовной жизни Вашего народа. В ней производятся священники, которые выполняют функции лечения Ваших бойцов, а также могут образумить солдат Вашего противника и они перейдут воевать на вашу сторону. Выделяйте больше золота на развитие Ваших храмов. Это с одной стороны увеличит моральное состояние Вашего народа, а с другой позволит священникам быть более убедительными в обращении противников в Ваших верных слуг".

Интересно, что в одних случаях "ваши" — с прописной буквы, а в других — совсем наоборот.



ПОЛЯКИ ФОТОГРАФИРУЮТСЯ НА ФОНЕ РОДНОГО ГОРОДА. КРАСОТА ТАКАЯ, ЧТО, ЕЙ-БОГУ, ВОЕВАТЬ ПРОСТО НЕ ХОЧЕТСЯ.

Лошадью ходи

Однако, не орфографией и пунктуацией едиными. К примеру, мы с удивлением замечаем, что богатство пеших формаций никак не распространяется на кавалерию, имеющую в своем активе только скромную line. В чем проблема — понять нельзя никак. Судя по упомянутому присловью, девелоперами использовано классическое украинское "Мабуть, we'll think about it later", то есть в аддоне. Вскользь заметим, что при подобном развитии событий аддона может и не состояться.

Те формации, о которых подумали уже сейчас, очень не любят проходить в ворота и прочие узкие места, предпочитая в них, воротах, напрочь застревать. То же самое проделывает артиллерия.

Альянсы в многопользовательской игре вырваны с корнем. То есть компьютерные оппоненты активно помогают друг другу и корчат нам противные рожи с другой стороны монитора, но человеческому существу позволено заключить альянс только в начале игры. Или, считайте, нельзя совсем. О такой тонкости, как обмен ресурсами между компаньонами мы и вовсе не будем здесь упоминать за явным отсутствием предмета разговора. Все это, правда, несколько компенсируется тем, что кремниевый враг по причинам невыясненного, предположительно, религиозного характера, не умеет строить стены. Совсем.

Некоторые проблемы настигают авторов и на ниве картостроительства: иной раз, придя в себя посреди многокилометровой великой пустоши, мы обнаруживаем, что враждебное поселение располагается на расстоянии мортирного выстрела от наших стен.

Потом, нам известен ряд сугубо контркультурных проектов (играми их не повернется назвать ни один язык, даже мой. — **А.О.**), где в качестве массовки работают две-три тысячи лоботомированных юнитов, до полусмерти пугающих процессор и с визгом разбегающихся из-под курсора. Так вот, нормальное количество участников битвы в "Казаках" — 5-6 тысяч, а максимальное — 8. Во-семь. Не будем показывать пальцами на игры, решающие все свои многочисленные проблемы посредством взвода из шести человек, но заметим, что с учетом вышеописанных тонкостей управление подобными творческими коллективами превращается в то, для чего прилагательное "утомительно" является весьма бледным определением.

Москва-Махачкала

Сначала казалось, что дело в архаичной 2D-перспективе, так живо напоминающей нам о товарище Yuri в исполнении Удо Киера и миллионе его менее удачливых, но не менее ископаемых внебрачных клонодетей. Но нет, ничего подобного. Глянлами горящую каменную башню. Не получится. При взрыве пушечного ядра разлетевшиеся осколки поранят окружающих, не взирая на чины и звания. У пушек есть несколько режимов стрельбы, один из которых — "артподготовка".

Орудия стреляют значительно дальше, чем обычно, но не столь метко. Этот режим актуален, когда у вас много пушек, а у противника — много воинов, которые приближаются к границе и меньше всего ожидают атаки. Другой режим стрельбы — "картечь" — предназначен для стрельбы на небольшие расстояния и в основном по людям. Удачный залп картечью ослабляет наступление. Дайте расчетам команду "не стрелять" и подпустите врага как можно ближе, вплотную. Изящным движением руки отожмите кнопочку "не стрелять". Ураган картечи ка-аак... в буквальном смысле сметет неприятеля с лица земли. Такие дела.

Вы обратили внимание на то, что мы уже достаточно долгое время говорим о всяких тактических фокусах? Действительно, успех в "Казаках", как и в Shogun, ждет лишь тех, кто правильно руководит своими войсками. Отряд в 500 воинов ценен не сам по себе, а как боевая единица, которая выполняет свою задачу в составе других отрядов. Смешайте все юниты в кучу — и вы проиграли. Предвижу, что многие игроки именно так и сделают, а потом будут возмущаться: "Что за ерунду вы тут придумали, мой отряд не пролезает в ворота!" А вы пробовали пролезть в вагон метро на станции "Охотный ряд" в девять утра?

Правда и то, что модель Shogun с его "неделимыми" отрядами больше подходит для стратегической игры такого масштаба. В "Казаках" действительно просто потерять организацию, и вам придется постоянно поддерживать порядок в своих войсках. Однако сам факт, что разработчикам удалось оснастить "обычный" WarCraft-клон такими мощными стратегическими возможностями, не может не вызывать уважения.

Между тем игра не избавляет нас от необходимости (или почетного права, кому как) добывать многочисленные ресурсы, которые используются не только для прокорма армии и строительства зданий, но и для изготовления ядер для обожаемой артиллерии. Это все еще классическая RTS, со всенепременными "апгрейдами", только гораздо глубже и интересней. Запредельный лимит юнитов и карты гигантских размеров создают питательную среду для рождения баталий небывалого масштаба. Останется только пожелать игроку не потеряться среди своих подопечных и еще пожелать ему процессор помощнее, так как, не предъявляя к вашей видеокарте ровным счетом никаких претензий, "Казаки" в силу своей... эээ... массовости весьма требовательны к мегагерцам и коэффициентам умножения частоты.



ЗАНЯВ ЧРЕЗВЫЧАЙНО ВЫГОДНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ НА ВЕРШИНЕ УТЕСА, АРТИЛЛЕРИЯ ДАЕТ ПРИКУРИТЬ.


Благодаря тому что для каждого корабля рассчитано 64 фазы поворота, даже в такой тесноте ваш флот будет чувствовать себя вполне комфортно.

цевая коробка со StarCraft до сих пор гордо попирает пыльную груду недавних “полностью трехмерных”.

Потом решили, что дело в пресловутом национальном “синдроме славика”, который непринужденно передается воздушно-капельным путем и приводит к летальному исходу за какие-то пять-шесть лет, не дольше. Ан нет — играли же намедни в Sudden Strike, также славянских кровей, добродушно хмыкали в несуществующие усы и расточали тяжеловесные гусарские комплименты.

Потом поняли — здесь тоньше. Когда люди, подобно Сайклопсу из X-Men, прожигают пылающими взглядами двухметровой толщины цельнометаллические стены и хотят показать окружающему болоту сразу “и Ватерлоо, и Бородино, и Жана-***-Поля-***-Бельмондо”, это видно сразу. Когда прилюдно обозначают в качестве одного из основных ориентиров суперигру WarCraft 2000 — тоже.

Барби и покемонам определенно пока придется подождать.

“Ха-ха-ха”, как сказал бы руководитель российского интернета (исключительно с маленькой буквы!) по духовности Сумерк Богов.

P.S. К игре НЕ прилагается редактор миссий — причины такого фортеля судьбы, хотя и обильно объясняются авторами, дела не меняют: фанатская активность, Pyrodraulic Dinamo™ любой сколько-нибудь заметной игры, сурово удавливается прямо в колыбели мозолистой рукой собственных родителей, не желающих отставать от сомнительной славы культового персонажа Николая Васильевича Г.

Прощаясь

“Казаки” могли запросто потеряться среди бесчисленного потока совершенно одинаковых игр. Мы видели, как терпят неудачу команды куда более опытные и проваливаются игры куда более дорогие. Но у ребят из Киева хватило упорства и наглости, чтобы довести дело до конца, чтобы “Казаков” заметили и даже объявили “клоном Age of Kings”.

Между тем надо очень поверхностно знать игру, чтобы назвать ее “национальным” клоном. “Казаки” как раз всеми силами пытаются вырваться за пределы пробирки, в которую несколько лет назад сами себя запихнули. Им это почти удалось, но за все надо платить. Разработчики сотворили тактический симулятор уровня Shogun, сохранив стратегический уровень управления. Они создали набор миссий, в которые интересно играть — от начала до конца. Они предусмотрели отдельные миссии для тех, у кого нет времени, и “случайные” карты для тех, у кого времени слишком много. Есть многопользовательский режим, будет и редактор, вместе с первым же набором дополнительных миссий, а вы как думали? Учитывая, что в Штатах игра появится лишь весной этого года, “Казаки” планируют обосноваться в этом мире надолго.


Узкая тропинка — идеальное место для засады.

European Wars: Cossacks

Жанр: Стратегия в реальном времени
Сайт игры: www.gsc-game.com/english/cossacks/index.shtml
Разработчик: GSC Game World, www.gsc-game.com
Издатель: “Руссобит-М”, www.russobit-m.ru

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 233+), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), SVGA 1 Мбайт (рек. 4 Мбайта), 8x CD-ROM (рек. 12).

Дополнительная информация
200 Мбайт на жестком диске.



Суть
То, что начиналось когда-то с робких экспериментов над исходным кодом WarCraft, спустя много лет выросло в монстра о восьми тысячах юнитов.

Разработчики об игре

Размер имеет значение

У всех хороших стратегий уровня WarCraft 2, AOE, Total Annihilation есть два недостатка: ограничение на число юнитов — что-нибудь порядка 200-250 единиц, и игровая система, построенная вокруг этого лимита. Фактически, игра представляет собой повторяющийся цикл: атаки небольшими отрядами, гибель юнитов, постройка новых, следующий бой, и так далее. Вся эта катавасия происходит до тех пор, пока экономика одного из игроков не будет подорвана или не будут исчерпаны ресурсы. Ни о чем более масштабном, кроме локальных стычек, речи просто не идет. Все это, несомненно, весело, но, как ни крути, в подобных играх 80% аркады и всего лишь 20% стратегии.

"Казаки" более масштабны — на карте может находиться одновременно до 8000 юнитов, вокруг чего и построена игровая система. По сути, это означает свободу в замыслах: игроки могут позволить себе не все, но очень многое именно в плоскости тактики и стратегии. Например, атаки с нескольких направлений, удержание ряда выгодных территорий, осады городов, позиционную войну, сражения при участии нескольких тысяч воинов и т.д. Словом, в "Казаках", как нам кажется, приблизительно 50% аркады и 50% стратегии.

Прочь условности

Большинство стратегий, кроме, пожалуй, Shogun, содержат огромное количество условностей. Солдаты, расстреливающие танки, мечники, браво молотящие мечами по средневековым замкам, и т.д. Да и сами боевые действия в этих играх — условность. Разве игровой процесс в AOE2 похож на "битвы империй", как написано в рекламном слогане на коробке с игрой? Происходящее тянет максимум на сражение нескольких деревень или городов. Ошибочно думать, что создатели игр видят такой идеальную игру. Это вынужденные уступки, на которые разработчики идут поневоле, так как очень ограничены в силах, времени и средствах. Сделать игру со здоровой долей реалистичности — это роскошь, которую нам повезло получить. 16-18 века — это время империй и сильных государств, интересы которых уже не ограничивались Европой, а простирались на весь мир, время регулярных армий, грандиозных сражений, новых технологий и вооружений. Мы понимали, что не отделаемся пережиганием ресурсов в стычках отрядов по 50 юнитов, уложив это в антураж 16-18 веков. Поэтому изначально работали над техническими возможностями движка и игровой системой, которые позволили бы приблизить масштаб игры к событиям того времени — кровопролитным войнам европейских государств.

К слову, все постройки могут быть разрушены только артиллерией, гренадерами или лучниками. Поэтому без осады вам вряд ли удастся взять город противника. Обычные юниты не могут нанести урон артиллерии и флоту.



Не числом, но умением

Недостаток многих стратегических игр состоит в том, что исход сражения зависит от количества брошенных в бой юнитов. При этом игрок не может контролировать ход сражения, а потому выигрывает тот, у кого "толпа круче". В "Казаках" мы всячески старались сделать так, чтобы исход сражения зависел от действий игрока во время баталий. Грамотное использование преимуществ различных построений и видов войск дает немалый выигрыш. Так, например, очень полезно поставить шеренгу пикинеров в режим "держать территорию", а за ними расположить отряд стрелков. Силы противника будут вынуждены атаковать сначала пикинеров — и понесут значительные потери.

Боевые построения

В "Казаках" реализованы следующие боевые построения пехоты: шеренга, колонна, каре. Для организации юнитов в строй необходимы барабанщик и офицер. Юниты в боевом построении получают дополнительный бонус к атаке и защите. Кроме того, формации обладают и дополнительными преимуществами. Так, в шеренге юниты растянуты, и такое построение лучше всего подходит для обороны. Колонна — компактное построение, оптимальный вариант для атаки. В каре юниты могут атаковать со всех направлений, что особенно выгодно для стрелков. Плюс в середину каре можно поставить артиллерию, которая будет там надежно защищена.

Более того, в игре есть возможность создания из простых формаций и отдельных групп юнитов более сложные конструкции, которыми впоследствии можно управлять как неделимой боевой единицей. Впрочем, это скорее развлечение для эстетов, хотя в сетевой игре такая возможность открывает дорогу интересным видам тактики.

Партизанская война

Все неохраняемые мирные постройки, артиллерия и крестьяне могут быть захвачены противником. Вам придется расставлять охрану вокруг таких объектов. Также, вместо того чтобы уничтожать артиллерию противника, ее можно просто захватить...

От редакции. Благодарим мужественного человека Антона Большакова, менеджера проекта, сумевшего оторвать себя от игры, чтобы рассказать о ней на этой странице.



Первый взгляд

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

(ДЕМО-ВЕРСИЯ)

www.blade-universe.com

Жанр
Action от третьего лица с элементами РПГ

Дата выхода
Февраль 2001 г.

Объем демо-версии
102 Мбайта
См. игру на нашем диске!

Разработчик
Rebel Act Studios
www.rebelact.com

Издатель
Codemasters
www.codemasters.com

СУТЬ
Революция в жанре “Sword Combat от третьего лица”.

ОСОБЕННОСТИ
Смахивающая на файтинги боевая система, живые враги. КРОВИЩА — ручьями, отрубленные конечности — сотнями. Главгерой научился нажимать рычаги, не выпуская из правой руки меча. Да, и еще — минимум прыжков. Аллилуйя.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 350 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель с 4 Мбайтами ОЗУ (рек. 32 Мбайта).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
170 Мбайт на жестком диске. Пароль для снятия Parental Lock: “sesame”.

Новое название Blade, Игры, Которую Ждут Все, отражает ее сущность едва ли не точнее, чем прежде. Severance переводится как “отделение”, “разрыв” и далее по тексту, но извращенный ум журналиста, выросшего на сотнях gore-продуктов, навскидку выдает: шинковка. Определенно веселее, чем “лезвие”, верно?

В ОЖИДАНИИ ФЕВРАЛЯ

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Несколько лет ожидания закончились выходом демо-версии Severance, бывш. Blade. Как показало первичное вскрытие, в игре все на месте, и даже более того. Ролевые элементы проявляются в постоянно растущем уровне главного героя, влияющем на силу, энергию, выносливость и способность исполнять все более и более изощренные удары тем или иным оружием; боевая система и AI врагов на данный момент не имеют конкурентов в своем жанре, а отвечающий за освещение движок, пусть и заставляет скрипеть зубами систему Pentium III 750 + GeForce2 GTS, не имеет аналогов вообще (вы вспомнили Seed? Совершенно напрасно, уровень “слегка” не тот). Если и есть на свете игра, достойная “Нашвыбора” даже в зачаточном состоянии, то это Severance. Тчк.

Воспетая коллегой-стратегом Rune, эта забавная вариация на тему скандинавских мифов, обрела в лице Severance (давайте привыкать к европейскому названию) неожиданного соперника и... продолжателя традиций. Рагнар, чья спина маячит перед игроками в Rune, в демо-версии Blade of Darkness восседает на троне зла, — подумать только, какое совпадение! В остальном же игры отличаются друг от друга столь разительно, что на их фоне Шварценеггер и Денни Де Вито из “Близнецов” выглядят, вы удивитесь, именно близнецами.

THE BADS

Демо-версия скудна на врагов, но просто кишит всевозможными багами-недоделками. Даже английский вариант не позволяет сохраняться, поэтому на него приходится ставить translation-патч, предназначенный для испанской версии, который помимо перевода текста активирует скрытую зачем-то опцию Save Current Game. Сохраняться следует пореже и затаив дыхание: пошуршав винчестером, игра так и норовит зависнуть или вылететь в Windows. Факелы проваливаются в стены, камера жутко дергается во время путешествий на движущихся платформах, деревянные ящики изволят поджигаться через раз... Игра забагована и совершенно этого не стесняется. Впрочем, поступи Severance на операционный стол “Последнего взгляда” даже в таком состоянии, вердикт остался бы неизменен: “Наш выбор”, и ни центом меньше. Ибо шедевр.

Ультимативный симулятор фехтования на мечах, который так и не всплыл в Jedi Knight, померк за VSIM’овским управлением в Die by the Sword, а в Rune оказался симулятором скотобойни, наконец-то получил свое естественное эволюционное развитие. Что делает Severance столь сложным в прохождении, помимо не самого быстрого, пусть и чертовски красивого движка? Боевая система. Молодецкие наскоки на превосходящие вражеские силы оканчиваются успехом лишь в том случае, если в роли противников выступают тупоумные зверьки с пятью единичками энергии. Когда против главного героя, рыцаря второго уровня,



выходят трое закованных в стальные латы мужиков с показателями здоровья "10", "10" и "40", у последнего при этом имеется под рукой Health Potion, а на очереди — дядя с "соткой", в свое удовольствие уже не попрыгаешь.

На третьем ударе с разворота заканчивается полоска выносливости, и герой замирает на долгую секунду, пытаясь отдышаться. Деревянный щит разлетается в щепки после пары пойманных ударов, гады обходят вас с двух сторон и протягивают мечом по спине, сокращая показатель здоровья на добрую четверть. Последняя отчаянная попытка выбить скрытую за шлемом улыбку из склонившегося в издевательском полупоклоне врага заканчивается плачевно — тот отпрыгивает в сторону, пользуется естественной для файтингов, но столь непривычной для action заторможенностью только что нанесшего удар бойца, и в молниеносной контратаке отрубает защитнику добра и справедливости руку вместе с зажатым в ней гладиусом.

АЛЬТЕРНАТИВА

Можно действовать немного по-другому. Столкнувшись с тремя врагами, кружить по полю битвы, пытаясь поставить хотя бы двоих на одну линию с собой. "Зафиксироваться" на ближайшем супостате, подбежать, провести короткую серию ударов и отскочить, на всякий случай уйдя в блок. Ловить противников на мощных, но не достигающих цели ударах и контратаковать. Не брезговать щитом, упавшим на пол вместе с бездыханным телом, — пусть он до предела изношен и развалится после первого же удара, но вдруг именно ЭТОТ удар мог стать для вас последним?

Враги... эти бестии то проявляют чудеса изворотливости, то вытворяют кренделя, присущие пациентам клиники для буйнопомешанных: одинокий рыцарь со средними показателями энергии будет бесконечно уворачиваться от тяжеловесной алебарды, но с равной долей вероятности может биться головой о железную стену вашей защиты (спасибо щиту с 80-ю единицами Defense). Группа рыцарей обожает брать врага в коробочку, но иногда, неосторожно помахав мечами, сносят друг дружке головы, оставляя обалдевшего от такого расклада героя без привычной работы. Зачастую не знаешь, чего ждать от Severance, и эта "неравномерность" игры идет ей только на пользу.

STUNNING

Но одна черта Severance повергает игрока в шок при любом раскладе. Игра света и тени, возможно, впервые столь грамотно реализованная в компьютерном продукте, заставляет забыть о чрезмерных системных требованиях и прочих недостатках движка. Восторженные описания счастливцев, видевших бета-версию игры, все эти "факелы, падающие вниз по лестнице", "отражение света в неровной поверхности воды", "фантасмагорически причудливые тени, возникающие на стенах", оказались сущей правдой. Движок уникален и, удивив нас тенями, не спешит сбавлять обороты, кичась неплохой интерактивностью (почти все деревянные предметы можно разбить или поджечь), завидной архитектурой и, конечно же, непременными Blood & Gore.

Проигнорировав включенный Parental Lock, вы рискуете не ощутить добрую треть обаяния verance.

Проигнорировав включенный Parental Lock, вы рискуете не ощутить добрую треть обаяния Severance. Отделение головы, рук и ног от тела сопровождается фонтанирующими струями крови, ве-ли-ко-леп-ной анимацией падающего трупа и исключительно приятным для ушей звуком. Можно поссорить врага с жизнью всего лишь одним удачно нанесенным ударом, но, зазевавшись, вы рискуете нарваться на похожую инициативу с его стороны, частенько увенчивающуюся эффектным повтором (на манер файтинга опять же) вашей смерти. "Разве не чудо?" — спрашиваю я себя и снова делаю Load Game.

Повторюсь, Severance еще далек от совершенства, что подтверждается надписью при загрузке: "Игра завершена на 90% и не показывает качества финального продукта". Чтобы окончательно снести игровой общественности крышу и вырыть Rune глубокую-преглубокую могилу, нужна шлифовка, шлифовка и еще раз шлифовка. Но потенциал просто чудовищен! Ведь демо-версия по сути своей — лишь ничтожная часть игры, с одним персонажем из четырех (причем, по мнению большинства, самым малоинтересным) и всего одним уровнем... Однако затягивает — почище иных релизов. Боже правый, что будет в феврале...



Этот товарищ меня и доконал. Не стоило браться за столь тяжелое оружие.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Боевая система, графический движок и физическая модель, использующиеся в Blade of Darkness, великолепны!" — восхищается Крис Джонсон (Chris Johnson) с сайта **Gamer's Alliance Source (www.ga-source.com)**.

"Дорвался наконец до Blade... Оргазм! Разум упорно не верит в такое счастье. Самая "светотень", самая "КРОВИЩА", самая "сеча по понятиям", что я только видел. А ведь это только один уровень и самый скучный персонаж. Варвара мне!" — восклицает Vivisector с сайта **Game.EXE (www.game-exe.ru)**.

Рыцарь справа получил по груди. Повезло парню — чуть выше, и голова с плеч.



Первый взгляд

MAGIC & MAYHEM: ART OF MAGIC
(БЕТА-ВЕРСИЯ)
www.magicandmayhem.co.uk

Жанр
RTS

Дата выхода
1 квартал 2001 г.
Объем бета-версии
120 Мбайт

Разработчик
Charybdis
www.charybdis.co.uk
Издатель
Virgin Interactive
www.vie.co.uk
Издатель в США
Bethesda Softworks
www.bethsoft.com

СУТЬ
Божественные братья Голлопы взирают из Валгаллы на то, как внизу копошится компания Charybdis, приделывая позапрошлогодней игре третье измерение.

ОСОБЕННОСТИ
Кентавр, в прошлой жизни бывший солнцевским быком Васей Стробоскопом. Уныло ползающие по ландшафту банды зомби, напоминающие нам классические хорроры Дж.Ромеро (не родственник!).

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), SVGA 8 Мбайт, DirectX.

Все же есть определенные преимущества у нас, игроков высшей лиги. Сидишь это, бывало, ноги на столе, а тут — тук-тук, гражданин начальник! — Василий входит с мешком подношений от ведущих игропроизводителей — не соблаговолите ли, мол, принять. Тут ведь что главное — антирес сразу не показать, иначе ощущения совсем не те. Нееет, личность надо скривить этак брезгливо, зубочистку в другой угол рта перекинуть, почесать пузо под цветастой гавайской рубахой, а уж потом лениво, сонно в мешок-то и заглядывать. Поворошишь, бывало, мизинцем яркую гору, порадуешься наклейкам "Press Only!", да и улыбнешься довольно: эх, что и говорить, благодать!..

ВСЕ ВОКРУГ РЕПТИЛИИ

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Уникальный шанс посмотреть, на что была бы похожа блистательная, что бы вам ни говорил Олег Михалыч, Sacrifice, если бы ее разработку доверили команде подметальщиков улиц. Концепция осталась на месте (кто контролирует больше источников магии, тот и в дамках; кто наплодил больше уродцев, того и тапки; кто не успел своевременно ошарашить оппонента разрушительным заклятьем, тот дурак), но ее реализация, насколько мы видим по предрелизной бета-версии, сильно страдает печеночными коликами на нервной почве.

Зажмурьтесь и представьте, что сюрреалистические босховские ландшафты сменились дурацкими зелеными лужайками, невообразимые твари — навязшими уже не только в зубах, но и во всех прочих частях тела драконами унд скелетами, а феерические заклинания собственноручного производства Дэвида "ССИ" Перри — позорными "файерболами" и прочими фокусами из дешевых мягкообложечных рвотнофэнтези "Shit и Мечь".

Leave this to the pros, как говорит, кажется, кто-то из юнитов StarCraft'a.

First things first, вам надо знать одну вещь: M & M : A o M больше не имеет никакого отношения к Mythos Games, увешанным регалиями по самые пятки (пять машинописных страниц с такими витиеватыми восхвалениями, как, например, Великие Ниспровергатели Всего На Фиг, опущены по причине самоочевидности) создателям X-COM. Virgin, правообладатель брэнда Magic & Mayhem, быстро отправила братьев Голлоп по известному адресу, поручив сооружение сиквела бездарным второгодникам Charybdis, в чьем активе к сему моменту имеются только прежуасные Machines с выпученными глазами. Ну, ясно, отношение наше к продукту тут же делает полицейский разворот на 180 градусов и с визгом уносится за горизонт.

NEVER MIND THE GOLLOPS

Вставшая на ноги бета-версия показывает нам... "Треклятые Земли" на ранней стадии разработки. Мы беспомощно хлопаем глазами, вынимаем диск из лотка и подвергаем его тщательному осмотру на предмет нахождения клейма "Нивала, который Интэректив". Нет-нет, показалось! Делаем попытку номер два, отодвигаем камеру шизым соколом под облака и видим, что бы вы думали, Dark Omen. Ну вот же — такая же вода, похожий рельеф... Все, говорим мы себе, сейчас попробуем в третий раз, и если опять увидим что-нибудь неподобающее, сами влезем в смирительную рубашку, завяжем рукава на спине морским узлом и пойдем носом набирать номер ближайшего кукушкиного гнезда.

Однако испытав судьбу в третий раз, мы наконец видим на голубом экране то, что и дОлжно, — Magic & Mayhem. Номер раз, как безошибочно подсказывает системная плашка где-то внизу. Каб-



Так могли бы выглядеть "Проклятые Земли", разрабатывай их кто-нибудь вроде Snowegg, наших лучших друзей.

бала, не иначе — чудодейственная двойка в официальном названии проекта отсутствует начисто, и это не зря.

ДАВАЙТЕ РАЗБИРАТЬСЯ

Идея та же, что и полтора года назад: бродим по карте, ставим доверенных лиц охранять магические рудники и перекачивать энергию непосредственно нам в приоткрытые чакры, потом создаем вокруг себя парад уродцев и отправляемся шпынять неверных скорострельными заклинаниями собственного производства. Сейчас, ув. читатели, вы вдруг осознаете, что что-то подобное, кажется, буквально только что... Нет-нет, потерпите еще ровно полторы секунды, не дайте догадке обрести чаемую резкость.

Так вот, пока Charybdis, слюнявя автоматическую ручку и высунув от усердия язык, тщательно отрехмеривала наследие братьев Г., пришла беда, что называется, откуда не ждали. В утыканный ржавыми лесенками дворик тихого детского сада для не особо одаренных детей на километровом черном "Кадиллаке" въезжает, сверкая очами и оправой золотых окуляров (ФАНФАРЫ!!!) мистер Дэйв Перри, ССИ. Слюнявые дети побросали свои корявые рисунки и, выпучив глазенки, прильнули к окнам. Что это?! ССИ вынимает из багажника яркое полотно в пудовой цельнобриллиантовой раме. Это Sacrifice, детки. Тушите свет, бросайте гранаты. Бизнес же, елы-палы. Кто первый встал, тот и Д'Артаньян.

Несмотря на то что Charybdis под PRедводительством Virgin усиленно бодрится и пытается сделать хорошую противотанковую мину при крайне скверной (а AoM пока, к сожалению, выглядит именно так) игре, после куда более привлекательного во всех отношениях детища Shiny ровно на ту же тему, кому-то придется всплакнуть.

И у меня есть странное ощущение, что уж Перри-то плакать точно не будет — это повредит его имиджу.

RIDDIM WARFARE

Как вы, должно быть, уже догадались из вышесказанного, позапрошлогодняя игра скопирована в 3D достаточно бережно, чтобы не сказать тупо. Наиболее крупные изменения никак не подпадают под определение "концептуальные" и касаются таких специфических вещей, как настройка spellbox'а, сиречь набора доступных к применению пакостей. Теперь мы можем свободно тасовать Талисманы Зла, Добра и Нейтралитета, кроме того, появился ползунок нашего alignment'а, усиливающий/ослабляющий действие соответствующих Талисманов. Сказать, однако же, что это хоть сколько-нибудь заметно повлияло на игру, я не смогу даже под изощренной пыткой "Чтение вслух ПСС Мао Цзе Дуна". Единственная радикальная новация относится к разряду тех, за которые нужно пребольно бить деревянной линейкой по определенным местам: карты местности теперь не создаются случайно, а заданы раз и навсегда.

В визуальном смысле происходящее честно пытается оправдать свое существование: ландшафт крутится, из-под земли встают призванные нами на военную службу гомункулусы, спеллы стараются выглядеть сочно; особенно странно наблюдать, как наш волшебник изрыгает торнадо — deja vu, deja vu, you know me, I know you. Кстати, и сам наш аватар при должной ловкости может угодить в собственный смерч и отбросить копыта под аплодисменты толпы собственных скелетов, пауков и прочих медуз-горгон. Видно, кстати, что авторы не особо напрягались, придумывая монстров: многие из гадов скрупулезно перенесены из оригинала, и все, что Charybdis смогла добавить от себя на данном этапе разработки, — это невыразительные зомби, несколько кривоватых драконов и, хит сезона, гнедой кентавр, сочетающий в себе лошадь модели "битюг" и человеческий торс, явно не брезгующий анаболиками. Весь этот балаган, надо заметить, густо замешан на обывательских представлениях о кельтской мифологии и всяких там AD&D и не может идти ни в какое сравнение с патентованным блистательным сумасшествием Дэвида П. и его Shiny.

Словом, господа консилиум, предлагается пациента усыпить. Вывести его в люди, насколько можно судить по бета-версии, можно только в одном случае — если разогнать Charybdis поганой метлой, оторвать Голлопов от Dreamland и заставить их доводить AoM до ума.

Только кому это, на фиг, нужно?

Как и положено в жанре фэнтези, наш юный волшебник — кретин, каких мало.



МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Британский сайтище **GameSpot (www.gamespot.co.uk)** говорит нам какие-то дикости: "Единственная в современной индустрии возможность побаловаться боевой магией — экшен Wheel of Time, где, к сожалению, волшебство больше напоминает высокотехнологичное оружие. AoM обещает утолить нашу жажду колдовским варевом из тактики, стратегии и отлично исполненных спецэффектов". Странные люди, ей-богу.

Первый взгляд

QUAKE III: TEAM ARENA (ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.quake3arena.com/tademo/

Жанр
Командный шутер от первого лица

Дата выхода
Рождество

Объем демо-версии
127 Мбайт

Разработчик
id Software
www.idsoftware.com

Издатель
Activision
www.activision.com

СУТЬ
Быстренько сделаем Unreal Tournament и продадим фанатам — просто деньги нужны...

ОСОБЕННОСТИ
Несмотря на внушительный размер, демо содержит один-единственный уровень, пару моделек и понемножку всего остального. Ничего нового нет и не должно быть — игра для казуалов, идеи, цельнотянутые по кусочкам откуда только можно...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/NT/2000/ME, Pentium II 300/AMD K6-3 350 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-ускоритель (OpenGL, от 16 Мбайт ОЗУ), 225 Мбайт на жестком диске.

Каждый уважающий себя журналист обязан сообщить публике, что Q3TA — первый аддон с незапамятных времен, разработанный самой id. Я этот долг только что исполнил и теперь могу смело сказать: давайте искать новую id, старая окончательно зажралась и потеряла ту искру божию, что заставляла нас верить этим людям.

UNREAL

Господин ПЭЖЭ

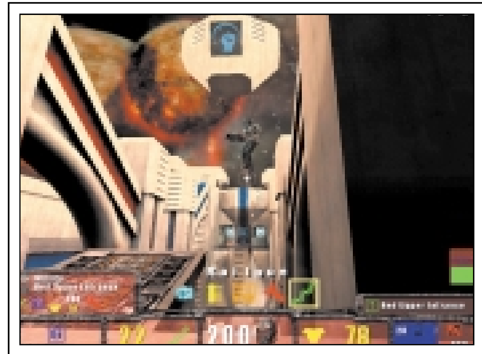
НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Вы — один из тех, кто, подобно команде наших Unreal-бойцов (Скар В. & Ник. Давыдов), при слове “Quake” рефлекторно делает масонское движение, отгоняющее призраков коммунизма? Ведь правда? А иначе зачем бы вам читать текст под таким заголовком? Так вот, знайте, нереальные мои: id полностью и окончательно продалась вам и отныне официально выходит из моего фавора всерьез и надолго. Радуйтесь. Вы победили.

Чем меньше волос остается у меня в бороде, тем грустнее жить. Все меньше иллюзий о возможности совместить зарабатывание денег и удовольствие от процесса. Нет, разумеется, в принципе возможно наткнуться на золотую жилу и первым же движением лопаты высыпать в свой карман несколько миллионов долларов. Но никому пока не удавалось продлить очарование этого момента хотя бы на несколько лет. Обязательно приходится либо плюнуть на деньги и идти искать новую жилу (вложив и почти наверняка потеряв те самые миллионы), либо наступить на горло собственной песне и всю оставшуюся жизнь делать монотонные движения лопатой.

ДО ЧЕГО ДОВОДИТ ЖАДНОСТЬ

Как показали события последних лет, даже id’овцы, увы, не нарушили общее правило. Выпустив игры “от бога”, они задумались: зачем рисковать, делая что-то новое, если можно дергать эту дойную корову за сиськи всю оставшуюся жизнь? Увы, это дорога в одну сторону. Ряд Quake-Quake2-Quake3-Quake3: Team Arena выглядит “экспоненциально коммерческим”.



О предшественниках было сказано уже немало, а вот об отличиях Q3 и Q3TA рассказать, безусловно, надо. Жаль, отличий никаких особых нет, так что повествование будет коротким, но нельзя же молчать об игре от id, да?

Итак, аддон. Демо-версия запускается, даже если у вас нет Quake III, но финальный продукт будет требовать установленного Q3 (мораль: покупать придется две коробки, так дороже, а значит, больше денег попадает в карман id). Как и положено аддону, новинок с точки зрения кода (видео, звук, сеть) практически нет, новшества в графике минимальны. Разработка быстрая, гладкая, строго в рамках бюджета. Многие не могут удержаться от язвительных замечаний: “А не кажется ли уважаемому джинну, что нормальная командная игра должна была быть в коробке Quake III, как это и сделано у конкурентов, или хотя бы выпущена позже в качестве бесплатного патча?”, и я не могу с ними не согласиться...

СЕМЬ РАЗ ОТМЕРЬ

В id явно появился (или это им Activision помогает?) хороший маркетинговый отдел. Я не могу не уважать тех бойцов невидимого фронта, кто тщательно вычисляет, сколько нужно работать, чтобы игра продалась по максимальной цене и принесла максимальную прибыль на единицу затрат. Мне, игроку, мерз-



Новые модельки лично мне нравятся чуть больше старых.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Юрос "ПараЛьвов" Жожик (Uros "2Lions" Jojic) с сайта **Action Trip (www.actiontrip.com)** считает, что "id малость пнула саму себя в задницу, выпустив Q3A и обнаружив, что командная игра в ней даже рядом не стояла с режимом Assault в UT. Что ж, id наносит ответный удар..."

Сухой как лист (Sujoy из клана [9]) резонно замечает на сайте **XReality (www.xsreality.com)**: "Нет ничего плохого в том, чтобы попытаться сделать игру для масс. Настоящая проблема в том, что все это уже было в бесплатных модах и во многих случаях выглядело куда лучше".

Летучая кавалерия настигает прямо в полете и готовится разорвать на клочки.



ко понимать, что id перестала лично играть в свои игры и делать их для себя, как раньше.

Поймите меня правильно: когда я в прошлогоднем ноябрьском номере (собственно, на стр.101) хвалил Hired Team: Trial за абсолютно то же самое, я был честен. Наши так и норовят сделать либо симулятор всей вселенной с точностью до атома (и благополучно загибаются года через три-четыре), либо верят, что смогут выдумать очередной тетрис (и уходят на пенсию, так и не выдумав). Если они научатся делать хорошие клоны — это только на пользу. А вот лидерам индустрии негоже поступать так же, как новичкам из России, ой, негоже...

Давайте попробуем аккуратно перечислить список новинок в Q3TA (по крайней мере тех, что есть в демо). Список взят прямо из readme и слегка урезан за счет таких замечательных пунктов, как "новый интерфейс" и "одиночная и сетевая игра". Итак: одна карта, две модели, три шкуры для кланов, четыре типа командных игр (два вида CTF, еще один украден из мода HeadHunters, а последний взят "в долг" из Tribes), один новый вид оружия, три "командных подарка", один предмет ("камикадзе"). В полной игре будет чуть больше того же самого: уровни, пара пушек и штуки по три разных видов подарков. Формально, по циферкам похоже на любой другой аддон, только циферками ли едиными?..

ЧУВСТВО ЛОКТЯ

Говорят, чувство локтя — это хорошо, это товарищество, и все такое. Лично у меня чувство локтя, вдавливаемого мне под ребра в переполненном трамвае, позыва к товариществу не вызывает. Аналогично и в Q3TA. Явно осознавая, что дефматч и классическая CTF не проходят супротив Unreal'ьного многообразия в глазах любого казуала, id'овцы решили сделать хоть что-нибудь необычное в области командных игр. И сделали...

Традиционная CTF, разумеется, присутствует (а как же? галочку на коробке надо ставить!). Чтобы не морочить себе голову, тут же, рядышком есть и "одиночная" альтернатива, где флаг один на всех, а носить его надо на вражескую базу. Следующим идет Overload: чрезвычайно новаторская идея (Defend and Destroy из Tribes), что на вражеской базе стоит жутко крепкая черепушка (2500 единиц здоровья и восстановление по 15 ед./с), которую надо просто расстрелять. И в качестве заключительного варианта — честно уворованная из давнишнего фанатского Q-мода идея о сборе вражеских скальпов. Врага убил? Убил. Беги за его скальпом и тащи на вражескую же базу, там добрые дяди заботливо водрузили мусоросжигатель для бывших голов бывших товарищей. Дотащишь — получишь фраг. Повторять до полного удовлетворения.

Оружие по большей части оставлено квейковским, исправлений не ждите. Добавки органичны (пока есть только proximity mines, обещают еще nailgun и chaingun — ах, как это оригинально...), наверное, неплохо будут смотреться на коробке.

Предметы приятные: камикадзе, например, позволяет, если становится нехорошо, рвануть так, что сдохнут все, включая тебя самого (ой, где же это я Redeemer видел, а?). А для пущей командности даданы аналоги старых добрых рун, еще из QuakeWorld. Scout быстро бегает, но не носит броню, Guard сам собой добирает здоровья до 200 ед. и с удовольствием цепляет на себя броню до 200 же; Doubler удваивает наносимые врагу повреждения; Ammo-Regen достает из ниоткуда патроны; Invulnerability, в отличие от традиционного бессмертия, временно замораживает игрока на месте, окружая его защитой. Короче, джентльменский набор.

Зато очень красиво сделаны меню. Неплохо продумано (хотя и не шедевр) управление людьми и ботами, вполне прилично реализованы голосования (выбор лидера, уровня и т.п.). А в качестве бонуса особые подарки сделаны разработчикам модов. По словам Роберта Даффи (Robert Duffy), программиста из id, весь интерфейс написан на скриптовом языке, куда угодно можно нацепить анимацию (в меню, на карте и т.п.). Звуки отныне подгружаются, так что их может быть сколько угодно. Короче, писать можно хоть магазины, хоть РПГ-образный инвентарь, хоть системы управления командой...

А в релизе будет еще что-то, и одна из вещей, которой id гордится, — все те же Огромные Открытые Пространства (ООП). Как пишет все тот же Роберт Даффи, ограничения на размер уровня стали в 32 раза слабее (что означает увеличение пространства в 1024 раза). По его словам, самая большая карта из Q3A (крохотная по сравнению с самой махонькой ООП-картой из Q3TA) легко расположится в центральном дворике самой большой из Q3TA, а та, в свою очередь, выглядит как почтовая марка на гигантской доступной области.

Мораль: игра, конечно, не провалится (как я уже сказал, в id завелись талантливые маркетологи), но на моем винчестере она не осядет. Обещаю.

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД

Последний взгляд

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

www.microsoft.com/games/mechwarrior4

Жанр
Action

Разработчик
Microsoft/FASA
www.fasa.com

Издатель
Microsoft
www.microsoft.com

Сложность	средняя
Графика	5
Сюжет	1,4
Музыка	3,3
Звук	4,4
Управление	3,7
Интересность	

4.5

СУТЬ
Гигантские белки-мутанты не дают покоя грешной земле. Они ее топчут, прыгают по ней, рыхлят снарядами и перегревают лазерами. Ведут себя крайне неприлично.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000/ME, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, 8x CD-ROM, 3D-ускоритель (8 Мбайт), DirectX 8.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Несчастный DirectX 8.0 устанавливается насильно и интенсивно ссорится с драйверами видеокарт и мыши (!).



БЕЛКА, В ДУПЛО!

Современные ученые до сих пор не смогли объяснить, с чего это вдруг люди четвертого тысячелетия добровольно полез(ут)ли в чрева гигантских двуногих роботов. Скорее всего, это останется такой же загадкой в истории человечества, как наскальные изображения гуманоидов в скафандрах, таинственные исполины острова Пасхи и выборы американского президента в 2000 году. Короче, от дальнейших исследований феномена отказались, наклеив напоследок ярлык: синдром белки.

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Напрягся и стал вспоминать: давно ли восхищались третьим Mechwarrior? Решил, что месяцев шесть назад — и позорно ошибся на целый год. С июня 1999 года концепт игры ни на йоту не изменился. Они сделали бесподобный по качеству графики движок, окончательно забыли слова "симулятор" и "сюжет". Стало лучше. Знаете, легче на душе. Бежишь, ни о чем не думаешь. Стреляешь и смотришь на результаты. Проклинаешь (кое-что никогда не меняется) напарников, заблудившихся в соседнем микрорайоне. Из последних сил, прихрамывая, расстреливаешь оставшиеся мехи противника. Под заключительный взрыв троица недоумков-помощников дружно рапортует об уничтожении цели и выполнении задания. Полагаю, делают это из близлежащего паба. Боже, ну почему некоторые вещи никогда не меняются?!.

Впрочем, обитателей будущего понять можно. Люди всегда мечтали о чем-то большом и светлом. В данном случае стальном, размером от маленькой водонапорной башни до солидного четырехэтажного дома сталинской застройки — с высокими потолками. В следующем тысячелетии светло-большое будут измерять в тоннах, как грузовики или вагоны с сахаром. Самые бедные наездники начинают карьеру верхом всего лишь на тридцати условных единицах, тогда как большие дяди не стесняются выезжать на стотонных гиппопотамах. Кажется, мифической Годзилле приписывали девиз: "Размер имеет значение"? Святая правда.

ОРЕШКИ И СКОРЛУПКИ

Быть гигантской белкой-мутантом хорошо. Убедительным доказательством тому является очередной симулятор серии Mechwarrior, Vengeance. Грызуны вселенной Battletech всегда кому-нибудь за что-то мстят, так что сюжетную подоплеку MW4 лучше оставить в покое. Достаточно упомянуть, что стая плохих белок напала на гнездовье хороших. Дупло разорили, население поработили, а правящую верхушку растоптали железными лаптями мехов (mech). Подробностями дальнейшей мсти нас развлекают в провалах между миссиями феноменально одаренные актеры класса XXX (даже не программисты!) в самых отвратительных FMV-роликах, которые были сняты за последнее тысячелетие. Благо, что трэш-кино тоже является убеленным сединами уважаемым жанром. Годзиллы, живые актеры в мультфильмах и сильно бородатый сюжет сами по себе достаточные признаки надвигающегося палпа. Microsoft уверенной дланью ведет свое свежеприобретенное дитя из точки "С" (симуляторы) в точку "А" (аркады). За сколько частей путник достигнет цели, если MS позвала FASA, а та на белках-мутантах собаку съела? Скорость течения реки и крики тонущих фанатов не учитываются.

Все кончено! Забудьте о пресло-



Ну, кто хочет померяться стволами? Девяносто тонн чистой агрессии ждут вас в ближайшей подворотне.

вутых "симуляторах". Как можно делать серьезную симуляцию того, что никогда не существовало? Mechwarrior превращается в бодрую, по-неземному величественную мясорубку. Причем сугубо оригинальную. У нее есть свой стиль, своя история, свой блюз и свой рок-н-ролл. Состязания двуногих железяк еще никогда не были столь фееричны. От поразительной четкости графики, яркой морозной злобы спецэффектов захватывает дух. Когда в потасовке участвует хотя бы десять единиц боевой техники (бывает и больше), чувствуешь себя, как минимум, героем космического симулятора. Хозяйка, ракеты стаями летают над головой! Свистят снаряды, потрескивают разряды PPC, лазеры всех калибров артистично скрещивают шпаги лучей. На первый взгляд, полный бардак. На второй — абсолютный кошмар. С третьей или четвертой миссии на помощь приходит привычка, и вы чувствуете себя как дома, на любимой кухне, под ударами скалок, сковородок и прочей крупнокалиберной утвари.

"Красивый мультик..." — восхищенно выдыхает приятель при виде краткой скриптовой сценки в самом начале миссии. Полностью согласен, только это не мультфильм. Основное окно немного сужено, камера внешняя, ракурс три четверти. Единственное привнесенное излишество — заметное подрагивание картинки при каждом соприкосновении тяжелой ступни с поверхностью неизвестной планеты. Звук шага глубокий и глухой, как удары сердца. Изображение разве что не фотографическое. Идиллическое! И это игровая графика, реальный движок, друзья-юннаты. Через несколько секунд вы окажетесь в кабине одного из мехов, сможете оглядеться. Мипмэппинг земной текстуры, чарующие плавные перекаты холмов, мелкая поросль тут и там. Чу! Сайгаки бегут на водопой. Спрайтовые, резвые и абсолютно неуязвимые для выстрела или наезда. В воздухе парят орлы. Солнце проглядывает сквозь окна быстро бегущих облаков. Хочется уложить на спину свою белку, закинуть ее лапы-пушки за крохотную голову и наслаждаться погодой.

БЕЛКА В ЯРОСТИ

"Такое движение не запрограммировано!" — зажигается в голове мысль одновременно с яркой вспышкой PPC. Ваш железный друг конвульсивно удивляется, теряет равновесие и падает на свою железную безволосую спину. Наслаждаться прелестями природы почему-то не хочется. Над головой проскальзывает скорый поезд из двадцати ракет средней дальности. Может, и хорошо, что упал? Хотя с AutoCannon не шутят. Пока мех барахтается в попытке встать, все желающие разряжают в него стволы. Подъем! Залп пяти тяжелых лазеров и двух Clan AC20 перегружает охлаждающие контуры реактора, но проделывает пару зияющих дыр в "плечах" противника. От почерневших на damage-дисплее мест поднимается темный масляный дым. Одна из рук боевой машины искрит и слегка подгорает.

Начинается новый раунд, соревнование пилотов. В схватке один на один, когда оба меха равны по силам и причиненным друг другу обидам, выигрывает опытнейший. Фокус в том, чтобы оставаться вне зоны поворота торса вражеского меха, практически за спиной — и продолжать поливать неугомонного огнем. После судьбоносного решения разработчиков усилить ноги Mechwarrior наконец-то лишился своей фирменной слабости (и особенности!). Точечные удары по ногам стали ничуть не эффективнее стрельбы по туловищу или пилотской кабине. Рокочущий хлопок сумасшедших по убойной силе пушек (подкласс: баллистическое оружие) означает крупные неприятности вне зависимости от места ранения. В моду входит снайперская стрельба: несколько точных попаданий в один и тот же критический блок, будь то плечи, торс или голова, одинаково эффективно выводят машину из строя. Пилотирование плюс точечный огонь с любого расстояния и на любой скорости — вот визитные карточки побеждающего в дуэли пилота.

Самые бедные наездники начинают карьеру верхом всего лишь на тридцати условных единицах, тогда как большие дяди не стесняются выезжать на стотонных гиппопотамах.

А пока вы вспоминаете всю эту теоретическую ерунду, ваш практически парализованный Mad Cat MkII стоит, упершись спиной в фасад здания. Перед ним, еле живой, покачивается стотонный Atlas с пробитым насквозь брюхом. Палец накрепко задавил гашетку, но орудия еще не перезарядились — как и у противно оскаленной железной морды в двухстах метрах от вас. Нервная пауза, легкий тик в уголке глаза. Так чьи же пушки будут готовы первыми?

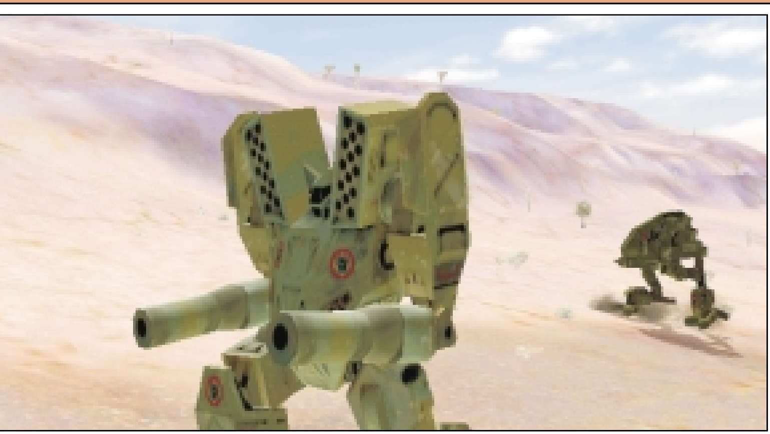
ДОКТОР СКВИРРЕЛШТЕЙН

Если ответ на данный вопрос вам точно не известен, обратитесь в MechLab. Познакомьтесь с каждой боевой белкой лично. Подержитесь за главный калибр, посмотрите на Jump Jets и AMS (почти ABS, только против ракет). Когда миссия не проходится с трех заходов, следует поменять начинку мехов. Это самодостаточное хобби, необходимый в MW4 талант, отличный элемент игрового дизайна в одном флаконе.

Хитроумный дизайн белки требует мастерского подхода. Это третий и последний талант пилота: умение правильно приготовиться к бою. Запихнуть в нутро сопротивляющегося железного зверька максимальное количество крепкого перца непросто. Предусмотрительные парни из FASA настояли на классификации пилонов — так что все мехи поневоле оказываются начинены в соответствии с нюансами собственного шасси.

В старину мех-наездники практиковали следующую хитрость. Ночью, когда авторизованные механики спали, они залезали в мастерскую и при-





Поникнув головами, томимые жаждой, они двигались на запад. “Масла, машинного масла!”

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Свившие гнездо на сайте **Gamecenter (www.gamecenter.com)** профессионалы вроде Джейсона Окампо (Jason Ocampo) ставят диагноз: “Сногсшибательные графика и играбельность, тысячи вариантов мехов, разнообразные ландшафты. Это самая навороченная в адреналиновом смысле игра серии Mechwarrior”.

Крис Крамер (Chis Kramer), верноподданный сайта **Daily Radar (www.dailyradar.com)**, сообщает с места событий: “Когда мы в первый раз запустили MW4, даже ветераны серии Mechwarrior оказались в полном шоке. Эта игра жадна до рефлексов. Очень быстрых рефлексов и надежного джойстика. Борьба обещает быть зрелищной и жесткой”.

нимались шаманить. Благодаря чему на следующее задание внутри огромной ракетной “катюши” на плече у Thor-белки вдруг оказывалась пара мощных пульсовых лазеров. Не предусмотрено дизайном? Ничего не знаем, само наросло! Полностью ракетные птички класса Catapult вдруг обрастали пулеметами, а на какой-нибудь Mad Cat помещалось до семи-восьми лазеров! Чудеса генной инженерии. Ушедшие навсегда.

Теперь каждый пилон “залочен”, как SIM-карта мобильного или частота процессора фирмы Intel. На попытку напичкать ракетами мех-пулеметчик интерфейс реагирует протестующим подхрюкиванием. Приходится изощряться, выбирать подходящее шасси, пусть даже и более легкое. А еще — считать! Стотонный Atlas: пять тяжелых клановых лазеров (5x8=40 убойных единиц), плюс две пушки: двадцатимиллиметровая (24 у.е.) и десятимиллиметровая (14 у.е.) с боезапасом в 120 снарядов. Суммарный пинок в 78 мстей сопровождается максимальным количеством брони и бесконечно маленькой скоростью в 40 миль. С другой стороны, свеженький и модный Mad Cat MkII бегает на 8 миль быстрее, да и нагрузка на реактор гораздо меньше. Кошечка может нести пару пушечек AC20 (2x24), пару AC10 (2x14) и два тяжелых лазера (2x8). Сумасшедшие 92 у.е.! Убийца, но уязвимый. Руки-манипуляторы с самыми большими пушками легко отстрелить, а броня Mad Cat MkII несравнима с трехслойной шкурой Atlas.

Пробуйте разные варианты: ракетные, баллистические, энергетические. Тем и хорош MechLab. Оружие мастерски сбалансировано, каждый тип приспособлен для специфических целей. Дальние ракетные удары сравнительно безопасны, пушки обладают огромной убойной силой и практически не греются. У лазеров никогда не кончается боезапас, они доставляют адресату приветы от вас практически мгновенно, но по-варварски относятся к несчастному центральному реактору меха. А на нем, бедном, держится вся огромная боевая белка. Перегрузите реактор — и поджаритесь, если не сработает аварийная система полной релаксации робота.

ЭСКАДРОН ГРЫЗУН(ОВ) ЛЕТУЧИХ

Левой-правой, левой-правой. Мерный стук чугунных галош напоминает о том, какие мы сегодня тяжелые. Удобное изобретение, этот мех! На всякую мелочь, вроде крохотных джипов Hummer, танчиков и сараев военного назначения, можно не тратить патроны. Легче наступить. Ударом мощного плеча снести половину хлопчатобумажной фабрики — тоже радость.

С мелкими целями — это хорошая задумка. Похоже на охоту на зайцев. Одна из миссий была вообще идеальной: болото, мшистые кочки, мелкая вода, куцые перелески. А на радаре суетятся маленькие красные блипы. При ближайшем рассмотрении в поле зрения появляются беспорядочно мечущиеся на совершенно бесплодной почве танки, ракетные установки и прочая снедь. Зачем? Для нашего с вами увеселения. Легкой походкой бежишь по сочным зеленым кочкам, ворочаешь бронированной башкой, постреливаешь налево и направо. Превосходное занятие! Головастики взрываются с одного выстрела, сопровождая отбытие в мир иной пышными спецэффектами и индейскими дымовыми сигналами. Подстрелишь несколько десятков, напоишь охотничьи инстинкты — и домой.

Интереснее зайчатины могут быть только бекасы. Вертолеты, истребители, бомбардировщики. Опять-таки, падают с одного выстрела, удивленно проседая при попадании и выкидывая черный шлейф дыма. Вертолеты втыкаются в землю со взрывом прямо перед вашими мощными ступнями. Жаль, они несъедобны. Значит, охота была спортивной.

Задания сводятся к обходу навязших в зубах контрольных точек — зато легко ориентироваться. Своего рода ралли. Что приятно, миссия честно и незамедлительно заканчивается в момент выполнения последней боевой задачи. Не обращая ровным счетом никакого внимания на обилие врагов вокруг! Действительно, разумный поступок — тем более что количество подбитых мехов нигде не учитывается и не приносит вообще никакой пользы. Единственной мотивацией к дальнейшему прохождению игры остается надежда на обретение новых двуногих питомцев и запчастей к ним. Эстетическое удовольствие от первоклассной графики прилагается. А что еще вы хотели в пункте “А”? Адреналина? Не ленитесь, выработайте его сами.



Смотрите, он летает! Партер застыл в изумлении.



НЕИСТОВСТВО

Незаметно, чуть ли не под шумок, господа из Codemasters совершили очередную революцию в жанре гонок. Вестниками первой были Grand Prix (Speccy) и Micro Machines, бесспорные короли в жанре top-down racers (из порядочных конкурентов вспоминается лишь Iron Man); вторую провозгласил ультрареалистичный Colin McRae Rally.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Еще одна великолепная гоночная игра от Codemasters, хотя гонок как таковых в Insane практически нет: затерялись среди Capture the Flag, Destruction Zone и им подобных. Что делает человек, отыгравший в Чемпионат, налюбовавшийся на зеленые луга, оранжевые каньоны, белые снега и прочие цвета радуги? Создает Самую Лучшую На Свете Трассу, записывает ее "уникальный ID" (чтобы не утерять находку) и вызывает на поединок соседа по LAN-сети или хорошему коннекту. Да и какая, собственно, разница, с кем играть в Insane?

Insane, ррреволюционер номер три, — самый пламенный из плеяды продуктов Codemasters за несколько последних лет (и пусть название компании значится лишь в графе "издатель" — ни за что не поверю, что она не приложила к игре свои умелые ручки). Ощущения, получаемые от игры в "multiplayer oriented off-road racing", настолько сложны и разнообразны, что о других проектах забываешь сразу и надолго. Кажется, что безбашенные венгры из Invictus (собственно разработчики) и безбашенные англичане из Codemasters не сделали за свою жизнь ничего, кроме ЭТОГО, — весьма несправедливое и в чем-то даже обидное утверждение. Впрочем, сами виноваты: здравомыслящие люди не делают столь выходящих за все рамки продуктов, не обдумав сей поступок за чашкой крепкого чая.

Слова о "многопользовательской ориентации" поначалу вносили в ожидание известный оттенок недоверия: неужели обычная гонка с парой хитрых режимов? Полученные позже сведения только

Ревут движки, резина трется... Просто у меня не самая мощная машина, вот я и отстал на старте.



Последний взгляд

INSANE
www.codemasters.com/insane

Жанр
Racing

Разработчик
Invictus
www.invictus.hu
Издатель
Codemasters
www.codemasters.com

Сложность	низкая
Графика	4,6
Сюжет	4,7
Музыка	4,7
Звук	4,5
Управление	4,8
Интересность	4.8

СУТЬ
Обыкновенная революция в жанре гонок. Ничего особенного. Но редакция Game.EXE рекомендует к обязательному приобретению!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 233 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель (8 Мбайт ОЗУ, рек. 32 Мбайта), 4x CD-ROM (рек. 8x).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
100 Мбайт на жестком диске. Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX, до 8 человек. Для игры через Интернет необходим как минимум 33.6 kbs модем.



На любительской съемке хорошо видно, как братва оттирает мой старенький "полосатик" в сторону.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Другой игры, приносящей столько абсолютного удовольствия, просто не существует!" — жарко уверяет нас журнал **PC Zone** из города Лондона.

"Лучшая off-road-игра в мире!" — вторит ему не менее английский **PC Gamer**.

"Off-road-гонки с полной свободой и лучшей на сегодня физической моделью", — уверены в **PC Gaming World**. И, вы знаете, они правы на все сто.

утверждали в сомнениях: CTF на джипах — простите, это как? Глупость. Определенно, глупость. Однако релиз наконец-то расставил точки над "i". Поручите id писать движки, отдайте на растерзание SEGA пару файтингов, а Codemasters & Invictus оставьте наедине с гонками, безукоризненное знание которых они не единожды доказывали.

Мультиплейер-ориентация вылилась всего лишь в отличную поддержку игры по локальной сети и Интернету на выделенном сервере компании, а "CTF на колесах" — в широчайший спектр уникальных гоночных режимов, аналога большинству из которых попросту не существует. Проще говоря, все сложилось наилучшим образом.

ВЫБОР ИЗ СЕМИ

Самые достойные развлечения — это Capture the Flag, Jamboree и Pathfinder. В первом где-то посреди трассы (если можно употребить это слово применительно к умопомрачительному нагромождению гор, каньонов, водоемов и равнин) выбрасывается переходящее знамя славы, завладев которым счастливый гонщик начинает медленно, но размеренно получать призовые очки, а проезд через определенный контрольный пункт прибавляет к ним сразу 50 баллов. Флаг, что самое замечательное, можно украсть — это порождает такие тактические приемы, как езда зигзагом, использование как будто специально для этого созданной "удаленной камеры" и так далее. В Jamboree победителем считается тот, кто первым успел проехать через максимальное количество поочередно "загорающихся" чекпойнтов, а Pathfinder проверяет, насколько быстрее своих соперников вы минуете ВСЕ ворота на трассе.

Прочие забавы, вроде Destruction Zone ("Царь горы", скрещенный с Destruction Derby), Return the Flag (штука, более похожая на классический CTF: флаг необходимо возвращать всегда в определенное место, а очки за обладание им не начисляются; очень обидно, когда какой-нибудь шустрый багги крадет у вас знамя и, фактически, заветное очко перед самой "точкой возврата") и Gate Hunt (охота, натуральная охота за воротами — противник не дремлет, и если кто-то уже успел проехаться по чекпойнту, то он считается "потухшим"), немного уступают лидерам в драйве и безумии, но любой "обычной гонке" дадут 200 очков форы (кстати, именно такое количество очков может понадобиться для победы в CTF). Есть и обычный гоночный режим, но он, уверяю вас, не достоин внимания.

Я всегда подозревал, что с дорогами в Нигерии не лучше, чем в России. К тому же под колесами постоянно путаются антилопы, буйволы и прочая копытная сволочь.



ОТ МАЛА ДО ВЕЛИКА

К черту конкретику. Сухое перечисление фактов ни в малейшей мере не способно передать очарование Insane. Какие здесь трассы, какие машины! Пять классов Чемпионата открывают все новые и новые модели (всего 22 штуки): от невесомых багги и джипов до тяжеловесных грузовиков; но, что более приятно, дают доступ к новым режимам игры и трассам. Если не знать, что все до единого ландшафты сгенерированы случайным образом (с тщательной селекцией, разумеется, выбравшей из бог знает скольких всего 30 "the best of the best") — можно очень долго хвалить дизайнеров за столь замечательные образчики стиля и долгой работы головой.

Каждый, повторюсь, КАЖДЫЙ ландшафт (и даже трасса) требует к себе особенного подхода в зависимости от выбранной вами машины, ее настроек (для отвязной аркады, кстати, весьма детальных) и игрового режима. Глупо соваться в горную местность с легко переворачивающейся машиной, зато для Jamboree по пустыне скорость важнее всего. Ну а на Destruction Zone стоит взять что-нибудь потяжелее, чтобы не получать от противников постоянные тычки с отлетом на несколько метров. Внушительнее всего выглядят и орудуют грузовики: жаль, что в Чемпионате нельзя повеселиться, отрывая колеса и сминая корпуса легковушкам, — баланс есть баланс.

СЧАСТЛИВОЕ ВРЕМЯ

Игрок, впервые увидевший Insane, как правило, впадает в легкий шок... постепенно сменяющийся радостным отупением и легкой сумасшедшинкой в загоревшихся глазах. Пусть игра и не отличается лояльными системными требованиями (о, они предельно нелояльны!), зато компенсация в виде сочной и детализированной картинки не удовлетворит разве что дальтоника. Который, без сомнения, оценит физическую модель поведения машин (определенно, лучшая представительница жанра) и настоящую бесконечность выбора трасс (не забывайте про чертовски умный и богатый возможностями генератор ландшафтов). Еще одна Игра Надолго. В этом месяце нам определенно с ними везет.



ЗАЖИГАЮТСЯ ЗВЕЗДЫ

Если когда-нибудь человечеству взбредет в голову запустить недооцененные на этой планете творения к звездам для развлечения иных рас, в пакет с квестами следует вложить лишь Myst и realMYST. Нельзя ответить на вопрос, какие именно нужно делать квесты. Но можно дать точный ответ, как их следует делать.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Допустим, вы провели последние шесть лет под марсианской горой в состоянии глубокой заморозки и на попутной ракете случайно вернулись домой, чтобы узреть силиконовую долину чудных игр. Вы возьмете Myst в одну руку и realMYST в другую, а между ними уместится все остальное — чаяния, взлеты и падения, прогресс. Рэнд Миллер и персонал Cyan в лице двадцати японских трудоголиков утверждают, что все напрасно, что за время вашего отсутствия на нашей милой планете ничего не изменилось и Myst по-прежнему лучшее, что может предложить индустрия. Самое странное то, что они правы на 98%. Myst, конечно, ужасная штука, но ничего лучшего человечество пока не придумало.

Игра, навеки определившая судьбу сотен разработчиков, за шесть лет не изменилась. Игры почему-то не меняются, если их выпускать второй раз, каким бы радикальным образом ни пришлось совершенствовать внешний вид. Но Рэнд Миллер (Rand Miller) и Cyan снова потрясли основы мироздания. Они сделали realMYST таким же значительным событием для нашего времени, каким Myst был для прежнего.

И СОШЕЛ ВТОРОЙ
За шесть лет вышло множество квестов — посредственных и первоклассных. Живой классик Миллер не собирался сражаться с другими живыми классиками, он отказался от продолжения и ничего не стал менять в своей игре. В общем, realMYST — всего лишь второе пришествие. Красивее его квеста не было, нет и не будет, он божественно совершенен. Да что там квесты — до встречи с realMYST самой прекрасной из известных мне игр были "Проклятые



Думаю, здесь пояснения не нужны. На этот кораблик уже много лет смотрят, затаив дыхание. Здесь он мало того что покачивается, так еще и от поверхности воды по краям чаши пробегает цветная рябь.

Последний взгляд

REALMYST
www.realmyst.com

Жанр
Квест

Разработчик
Cyan
www.cyan.com
Издатель
Mattel Interactive
www.mattelinteractive.com

Сложность	средняя
Графика	5+
Сюжет	4,9
Музыка	4,7
Звук	4,8
Управление	3,8
Интересность	4.8

СУТЬ
Нужно быть гением, фанатиком или Рэндом Миллером, чтобы из старой классической игры сделать классическую новую, ничего при этом в ней не меняя. Myst есть Myst есть Myst.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Минимальная конфигурация: Windows 95/98, Pentium II 450, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-акселератор AGP (8 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 7.0. Рекомендуемая конфигурация: Windows 95/98, Pentium II 500, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-акселератор AGP (32 Мбайта ОЗУ), 6x CD-ROM.



Каноническая хижина на деревьях Channelwood Age. Можно ли считать, что она выглядит хуже той, первой, статичной? Я думаю, нет. А если глянете под ноги, в спокойную воду внизу с отражениями древесных стволов, то почувствуете то, чего никогда раньше не чувствовали в адвенчуре, — головокружение.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

В сетевом вакууме плывут айсберги отзывов о realMYST. Одни пронизаны ностальгией, другие добродушны, третьи нейтральны. Наверное, найдутся и плохие. Но достойным мне показался лишь один. Он совсем небольшой и принадлежит перу внештатного сотрудника сайта **Just Adventure (www.justadventure.com)** Джеймса Корвика (James Korwek). "Я вернулся на остров и завершил игру, — пишет Джеймс, — даже посмотрел Новую Эру, которую мне обещали. Теперь я найду какое-нибудь местечко на берегу и буду смотреть, как садится солнце и поднимаются звезды".

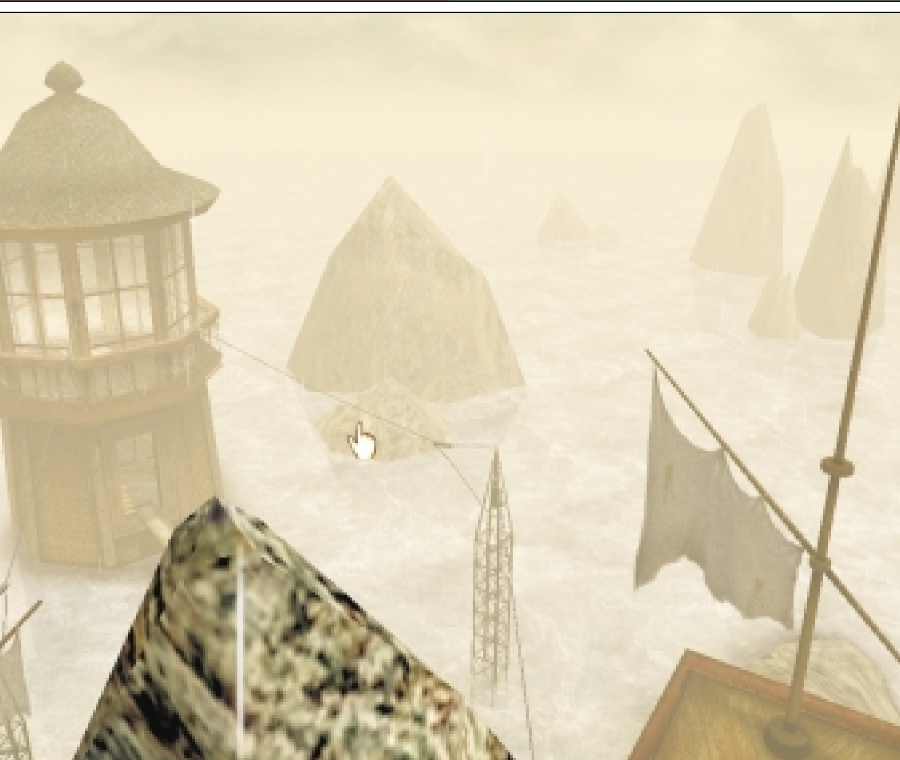
Земли" (да, да, и наша сестра тоже...), но только до встречи.

А как же быть со вторым пришествием? Если бы за картинкой realMYST не стоял схематичный, не менее фантастически красивый для своего времени Myst, нынче у нас не возникало бы вопросов с игрой года. Прошлое — это якорь. И самые блестящие головоломки, как выяснилось, меркнут со временем, лишь самые гениальные моменты Myst гладко срабатывают до сих пор. Сегодня в его партии слишком много старомодных, первозданных, неотработанных ходов. Но остается астрономический труд сотрудников Cyan, фанатичный подход к трехмерному острову с той же кропотливостью, что и к острову из статичных экранов.

Добродушные и ностальгирующие западные коллеги мягко недоумевают по поводу графической немощи своих AMD K-2 550 и Gateway 500 МГц со 128 Мбайтами памяти плюс еще шестнадцатью на борту трехмерных акселераторов и рекомендуют попробовать realMYST на машине в 800 МГц.

Поддавшись обаянию демонически обволакивающей красоты, люди отказываются верить, что играют все в тот же Myst.

Красивых игр не так уж много — слишком многим приходится жертвовать. Здесь же нет ничего помимо красоты, в абсолютную красоту вложены все надежды, деньги и силы. Как единственная трехмерная игра, способная стерпеть падение частоты до одного кадра в секунду, выросший из слайдов realMYST может позволить себе любую роскошь.



И БЫЛИ ЗВЕЗДЫ

Благодаря великим спецэффектам, морю, огням и туманам миры братьев Миллер обрели правдоподобие. Но в подвижном realMYST расплывчатое освещение, укутывающая мгла, долгие волны не играют решающей роли, здесь есть куда более удивительные вещи. Во-первых, солнце. Оно встает на востоке, вползает в зенит через прозрачные облака и медленно заходит на западе. По плавной дуге среди вечных эвкалиптов проходят бледное утро, яркий день и розовый вечер. Над затерянным в океане кораблем одной эры солнце прорывается сквозь шторм; вокруг стальной крепости другой в незабываемом восходе горит огненное кольцо горизонта.

И, во-вторых, звезды. Утро и вечер облагораживают остров, ночь преображает. Метаморфозы каждого потрясающе знакомого и осязаемого уголка не объяснишь просто сменой освещения, тающей в сумраке дымкой. Меняются расстояния, масштаб предметов, фантасмагорически вырастают здания. А огромное звездное небо сияет.

Магия коснулась и машин. Последовательно зажигающиеся огни электростанции, подсветка планетария и обсерватории, движение помп очаровывают и завораживают. Вибрирующий гул, отдаленный скрежет и утробное ворчание работающих механизмов заставляют безоговорочно поверить в их существование. От некоторых деталей мурашки пробегают по коже: как выпадает из дужки замок, как вертится по инерции шестеренка, как струйка воды из крана чертит извилистую дорожку на песке...

Физика всплывающей из колодца модели корабля. Да, моменты realMYST, выскользнувшие из прошлого, неповторимые повторы по-особенному прекрасны. Реальность выверена настолько, что при желании можно воспроизвести любой кадр оригинального Myst, точно рассчитав расстояние. И никто из увидевших снятый слайд не поверит, что жилище Сирруса или комната Эшенора оживут игрой света и тени, стоит только чуть сдвинуть экран.

И ПОСТРОИЛ ОН ДОМ

Поддавшись обаянию демонически обволакивающей красоты, люди отказываются верить, что играют все в тот же Myst. Ну какой он тот же, если можно рассмотреть со всех сторон каждый древесный листок, если в небе летает чайка, а над лужайками кружат мотыльки. Они крутят вентили, разводят огонь в камине, ищут светящийся бакен через подзорную трубу и вертят стальную крепость, не замечая, что тысячу раз делали это прежде.

Но я не могу так поступить, а потому вынуждена сказать, что головоломка с музыкальными инструментами на космическом корабле так же отвратительна, лабиринт едва видимой под шестнадцатью сортами тумана Selenitic Age по-прежнему скучен, а задачка с прикованным цепью ключом на маяке все еще гениальна. Книги до последнего скрывают подробности разыгравшейся на острове драмы, опираясь на собственную литературную ценность. Интересно, что ради сохранения атмосферы одиночества подвиги Эшенора и Сирруса по-прежнему запечатлены на участках размером с почтовую марку. Да, им будет, о чем рассказать, — и мы приносим из каждой эпохи еще одну красную или синюю страничку.

Древнейший сюжет о двух братьях расположен вне времени и пространства. Обещанная Миллером дополнительная эра — скорее хитроумно подведенная приманка, нежели новый поворот истории, но она все же раскрывает кое-какие секреты в зазоре между Myst и Riven, там есть на что посмотреть. Но это не главное. Эйтрусу не было дела до нас, когда он строил машины. Сейчас, когда они стали настоящими, это мучительно ясно. По меркам сегодняшнего дня realMYST преступно равнодушен к чувствам и желаниям игрока, он скуп на подсказки и настроен против любого решения. Безжалостная красота скорее подчеркивает наше ничтожество, чем утверждает окружающее величие.

Эйтрусу не было дела до нас, когда он строил машины. Сейчас, когда они стали настоящими, это мучительно ясно.

Как делать квесты? Истово, с полной самоотдачей, на острие копья технологий врываясь в будущее. Если когда-нибудь человечеству взбредет в голову запустить недооцененные на этой планете творения к звездам для развлечения иных рас, в пакет с квестами следует вложить лишь Myst, и это будет начало, да realMYST, и это будет венец творения.

Так выглядит остров, облачно и тихо. Одно из чудесных проявлений береговой дымки.

Последний взгляд

AIRFIX DOGFIGHTER

www.dogfighter.net

Жанр
Аркадный авиасимулятор

Разработчики
Paradox Entertainment и Unique Development Studios
www.paradoxplaza.com
www.uds.se

Издатель
EON Digital Entertainment
www.eon-digital.com

Сложность	низкая
Графика	4,4
Сюжет	3
Музыка	3,9
Звук	4,3
Управление	4,2
Интересность	4.1

СУТЬ
Слегка испорченная однообразными миссиями и чрезмерной простотой, но все еще интересная и красивая аркада.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D- или Glide-совместимый ускоритель (рек. 16 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
320 Мбайт на жестком диске. Многопользовательский режим: TCP/IP.

НЕДЕТСКИЕ ИГРЫ

Михаил СУДАКОВ

Задумка, по большому счету, вовсе не нова. Примерно за год до выхода Airfix Dogfighter на приставке <censored> Dreamcast <censored> появился продукт под названием Toy Commander от No Cliche (да-да, великолепная LBA — ее рук дело). В TC, помимо самолетов, игроку дозволялось управлять джипами, танками и прочими... детскими моделями.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Два раза по десять миссий (а если быть честным, то просто десять: вы ведь не скажете, что парень в зеркале — настоящий?) — слишком мало для такой ШИКАРНОЙ игры, как Airfix Dogfighter. При этом, что самое ужасное, получаемая от выполнения каждого задания доза адреналина начинает потихоньку иссякать примерно к середине игры, а к ее концу вообще едва заметна. Симпатичная, вовсе не мультяшная графика соседствует с периодически впадающей в невменяемое состояние камерой, а приличный набор оружия — с усиленным в пять раз пулеметом, уничтожать самолеты и наземные сооружения из которого куда как приятней и проще, чем с помощью ракет и бомб. Игра вроде Airfix Dogfighter просто обязана была появиться на ПК, и наша доля теперь — радоваться, что получилось хорошо, и скорбеть, что не вышло идеально.

Однако второричность и узкая направленность Airfix Dogfighter не идет игре во вред. Концентрация на одной боевой единице обычно благотворно сказывается на игре — и это тот самый счастливый случай. Пусть джипы нам не даны (о читах традиционно ни слова!), а танками и самоходными установками управляет компьютер — не жалко. Четырнадцать крошечных самолетных моделей перекрывают все.

Окидывая взглядом родную базу, признаю: скромно, зато с лампой.



ПРИШЕЛ ЛЕСНИК

Ситуация, прямо скажем, комичная. Немцы и союзники бьются не на жизнь, а на смерть за доминирование над территорией самого заурядного особняка. Хозяева уехали на пикник: уминать яблоки, потягивать из жестяной банки диет-пепси и жарить шашлык, а вечные враги, со времен Второй мировой так и не выяснившие, у кого длиннее танковые дула, устраивают в доме сущий кавардак с битьем антиквариата, поджиганием туалетной бумаги и распугиванием несуществующих тараканов. Союзники имеют скромную базу в комнате того мальчика, что нарисовал карту дома, а треклятые фашисты вольготно расположились в гостиной с пижонским камином. Кто кого?

Между тем разделение на две воюющие стороны — чистая формальность. Если закрыть глаза на звездно-крестовую символику и места дислокации базы, выяснится, что более-менее разнится лишь техника, что само по себе закономерно, а все

остальное — набор оружия, боеприпасы и проч. — унифицировано для известно чьих нужд.

Более того — задания, которые, как принято в серьезных авиасимуляторах, разнятся от "найти и уничтожить" до "вернуться и защитить", периодически разбавляясь детскими шуточками вроде "украсть схемы секретного оружия и собрать N тюбиков клея", отличаются друг от друга лишь мелочами, призванными подчеркнуть наличие некоего подобия сюжета. Реально же смысл любого задания сводится к следующему: набрать побольше оружия, поднять технический уровень до разумного предела и, по желанию, отправить к праотцам все вражеские юниты в округе.

НА ДЕТСКИЙ ЛАД

Самолетики, что радует, изрядно смахивают на своих старших — настоящих — братьев. Как внешне, так и по поведению, хотя последнее — в меньшей степени. Как бы то ни было, разница в управлении Hurricane Typhoon и Messerschmitt Me163 Komet заметна, особенно в момент стычки с многократно превосходящими силами противника, когда две зенитки не выпускают вас из виду, а под потолком кружит стая сорящих бомбами мерзких самолетиков. Скоростные и маневренные модели позволяют рассмеяться этим бракованным в лицо, на бреющем полете всадить в ненавистную зенитку пяток почти что самонаводящихся ракет, без проблем скрыться в поисках "здоровья", а затем вернуться и показать, кто в этой комнате главный.

От процесса получаешь чистый, немного детский и наивный fun. Красивые самолетики, простое управление, в ванне плавают субмарины, а под папиным рабочим столом затаилась ракетная установка. Если разбить стекло и вылететь во двор, то в поле зрения попадает работающая сама по себе громадная газонокосилка. Все вокруг настолько игрушечное и одновременно преисполненное такой всамделишной серьезности, что на глаза наворачиваются слезы умиления. В этом мире могли бы жить придуманные Терри Пратчеттом "номы": размер и дурацкая привычка затевать крупную возню, как только популяция переваливает за несколько сотен, подходят идеально.

ЗЛОПАМЯТНАЯ НАТУРА

Впрочем, кроме fun'а среднестатистического пилота иногда посещают и другие, более противоречивые эмоции. Когда ведомый самолет непонятно по какой причине начинает истошно вопить: "Полундра! Падаю! Падаю!! Па...", а на горизонте не видно ни единого врага — это еще ничего. А вот вид собственного летающего аппарата, разбившегося секунду назад из-за столкновения с лампой на совершенно мизерной скорости, способен вывести из себя надолго. Это при том, что вертикальное падение на полных оборотах отнимает у самолета максимум три процента энергии! Еще недавно жизнь казалась медом, разрешившие стукаться обо что угодно разработчики — своими в доску парнями, а теперь, когда миссия провалена за полминуты до завершения, начинаешь припоминать самое плохое.

Немцы и союзники бьются не на жизнь, а на смерть за доминирование над территорией самого заурядного особняка.

Что попытка залететь под кресло за 10-ю звездочками (крестами), которые сразу же повысят технический уровень и увеличат скорострельность, превращается в натуральное издевательство с безумствующей камерой и неуправляемым самолетом в главных ролях. Что детская радость от первых заданий сменяется взрослой решимостью пройти еще один уровень и посмотреть, не предложат ли чего-нибудь свеженького. Что ничего подобного не предлагают, а восьмая, девятая и десятая миссии по сути своей как две капли воды похожи на третью, четвертую или пятую: все тот же дом, все те же враги, непременный поиск желтого, синего, зеленого ключа от запертой комнаты и отстрел вражеских самолетиков.

Вы пройдете все десять миссий за пару вечеров. Быть может, одолеете кампанию за противника, побалуетесь с редактором уровней и поставите AD на полку — служить живым напоминанием о том, что аркады живы и некоторые до сих пор приносят нам удовольствие, даже не будучи стопроцентными шедеврами.



Один уже "откинул патроны", второй спешит присоединиться к другу по несчастью. А мой напарник витает в облаках.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Отличная игра для детей старшего возраста, хотя некоторые взрослые также найдут ее привлекательной", — дипломатично заключает Джеймс Кей (James Kay), скромный взрослый труженик пера с сайта **Games Domain (www.gamesdomain.co.uk)**.

"Полбалла снимаем за излишнюю похожесть игры на Toy Commander (который, в свою очередь, весьма смахивает на Army Men)". — Вот так сурово поступают с играми на сайте **HotGames (www.hotgames.com; рейтинг игры: 4/5)**.

Вот и все, что осталось от U-Boats после трех сброшенных на парашютах бомб.



Последний взгляд

BLAIR WITCH VOLUME 2: COFFIN ROCK

www.godgames.com/games/blair2

Жанр
Survival horror

Разработчик
Human Head Studios
www.humanhead.com

Издатель
Gathering of Developers
www.godgames.com

Сложность	низкая
Графика	3,5
Сюжет	3,5
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	3
Интересность	3

СУТЬ
С грохотом рухнувшая попытка сделать из survival horror адвенчуру, просто убрав все лишнее.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/2000/NT 4.0, Pentium 233 (рек. Pentium II), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 96 Мбайт), DirectX 6,0+, 3D-ускоритель, совместимый с Direct3D (желателен AGP, 32 Мбайта видеоОЗУ).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
1 Гбайт свободного места на жестком диске для каждой игры.



Только для BLAIR WITCH VOLUME 3

НЕПРОЩЕННЫЙ

Маша АРИМАНОВА

Никогда раньше мне не представлялся случай рассматривать под микроскопом клетки игр-близняшек. Blair Witch Volume 2: Coffin Rock и Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale. В зародышевом состоянии у них были одинаковые шансы — один и тот же движок, одна и та же лицензия, один и тот же предшественник. Но одна попала в хорошую семью и стала гениальным творением рук человеческих, а другая спуталась с дурной компанией и выросла бездарной халтурой. Вот как бывает, дети.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Жили-были под лицензией Blair Witch три компании. Одна опытная и богатая, другая жадная и ленивая, третья умная и талантливая. И сделали компании три игры, и продавались они по одной цене — девятнадцать долларов девяносто девять центов, и загребущими игроками были разобраны все-все выпущенные экземпляры, потому что лицензию Blair Witch покупали не зря, да и вторая часть вышла аккурат к новому фильму. Как в сказке.

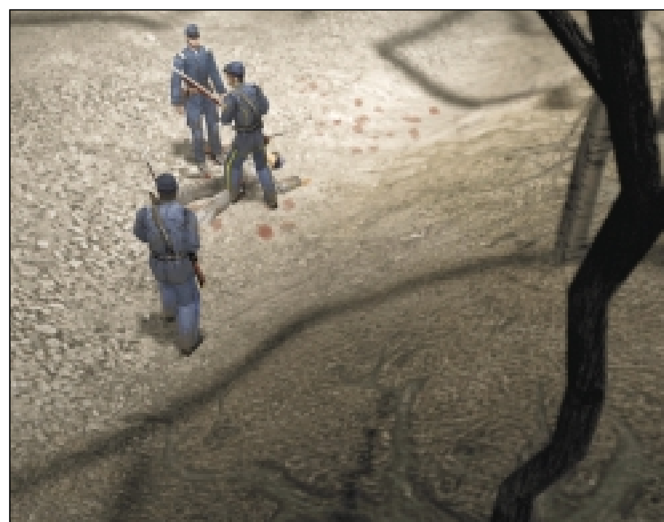
Но, честное слово, Terminal Reality и Human Head Studios остается только радоваться, что Ritual Entertainment свой кусочек выпустила последней. А то ведь кому-то могло непоздоровиться...

Искушение было велико — продемонстрировать абсолютное превосходство одной игры за счет другой, противопоставить бедняжек, столкнуть лбами. Но я помню их обеих еще вот такими малютками на руках гордых пап и мам из Human Head Studios и Ritual Entertainment. Принцесса и гадкий утенок когда-то были равны, и я не могла не позволить им пройтись на закате рядышком, рука об руку.

ЗА ПРИГОРШНЮ ДОЛЛАРОВ

С Coffin Rock родители обращались ужасно. Я никогда не поверила бы, что благообразную и поэтическую картинку Nocturne можно изуродовать до такой степени. Наверное, для этого надо просто быть сотрудником Human Head Studios и отличаться леденящим кровь отсутствием вкуса, чутья и таланта.

Надругательство отряда янки над трупом неизвестного конфедерата. Октябрь 1863-го (BWV2).



Прячущиеся в полумраке глубоководные декорации безжалостно были выволочены на пляжное солнце и брошены глупо щурить подслеповатые глазки на ножках. Ни одна живая или мертвая душа в Human Head не уловила, что только легкая тающая дымка, сумрак, затенение давали жизнь лесам Мэриленда в каноническом исполнении Terminal Reality. Ярко, чуть ли не весело освещенные березки и тропинки почему-то не очень гармонично сочетаются с привычными подвываниями, постукиванием камешков и позвякиванием колокольчиков за кадром. Небо исправно пасмурно, но в полдень главная площадь Баркитсвилля из Rustin Parr выглядела страшнее, чем затерянная в чащобе хижина Coffin Rock в глухую полночь. А лишенными признаков освещения и, согласно всем театральным законам, мгновенно ставшими кусками разрисованного картона задниками смело можно украшать очередной консольный шедевр.

Если люди патологически не умеют строить трехмерные модели персонажей, на фоне аляповатых пейзажей их игр до конца дней будут расхаживать огородные пугала. Да еще скверно одетые. Видите ли, Coffin Rock — вестерн. Времен Серджио Леоне и войны Севера с Югом, Клинта Иствуда и Ли Ван Клиффа, шестизарядных кольтов и конфедератских мундиров. Но ведь и тут можно коe-что сотворить: вспомните того же Иствуда в пончо неимоверной расцветки или серебряную часовую цепочку щеголя Уэста из одноименной адвенчуры. Герой BWV2 Лазарь, ветеран битвы при Геттисберге и вообще очень иствудовский персонаж, длинный и нескладный, но отвратительно разговорчивый, щеголяет повязкой на простреленной голове, "здоровым" бледно-зеленым цветом лица, дурацкой сабелькой и привычкой падать в обморок при каждом удобном случае. Его мундир времен военных воспоминаний и дорожный плащ, доставшийся по наследству от сына Бесс Уивер, в самый раз подошли бы огородному чучелу. Набор оловянных солдатиков и игрушечные жители деревеньки, еще не ставшей маленьким жутким городком, могут похвастать нарисованными галстуками, пустыми лицами и клюками размером с подъемный кран.

С Coffin Rock родители обращались ужасно. Я никогда не поверила бы, что благообразную и поэтическую картинку Nocturne можно изуродовать до такой степени .

Тексты зловещих откровений местных старожилов неубедительны — они все начинаются на "лес", а заканчиваются на "зло". Неврастеник Лазарь от скуки постоянно ныряет в военные сны, пишет письма разлюбезной Мэри и гундит о том, как лихо застрелил однажды трех конфедератских мародеров на старой ферме. Географически Coffin Rock состоит из крохотных сцен, цепочки театрально ограниченных эпизодов, связанных внутренним монологом героя, и на каждом таком маленьком пятачке переход во времени используется по два-три раза. То есть каждую секунду BWV2 приходится прожить дважды: один раз во времена поисков Робин Уивер, а другой — в воспоминаниях. Этот единственный стоящий сюжетный ход, угодивший в руки папам-карло из Human Head, эксплуатируется с щеня-



Джонатан Прай в классической позиции агента ФБР образца 1789 года не замечает приближения демона. Поединок с монстром в темной комнатушке — один из самых страшных моментов в игре (BWV3).



Истребитель ведьм Джонатан Прай на фоне орудий собственного ремесла. Декабрь 1789-го (BWV3).

Последний взгляд

BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE

www.godgames.com/games/blair3

Жанр
Survival horror

Разработчик
Ritual Entertainment
www.ritual.com

Издатель
Gathering of Developers
www.godgames.com

Сложность	средняя
Графика	5
Сюжет	5
Музыка	5
Звук	5
Управление	4,6
Интересность	5

СУТЬ
Лучший survival horror на ПК, новый Nocturne с великолепными спецэффектами и совершенной боевой системой.



Эполеты полковника — слабый проблеск в мире огородных чучел BWV2.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Blair Witch Volume 2: Coffin Rock...

"В Coffin Rock какая-то бабуля называет вас "Лазарем" (ну, знаете, как того мужика из Библии, который вернулся из мертвых), кормит и поит вас, и как только вы достаточно окрепнете, то сможете шататься по дому в поисках ключей к разгадке, полезных предметов и оружия, а потом увидите, как дух Лазаря отделяется от тела и тоже начинает слоняться по дому, сражаясь с нечистью, и сразу поймете, что это совершенно уникальная и неповторимая игра!" — бормочет что-то Брайан Вильямс (Brian Williams) с сайта **GameSpy (www.gamespy.com)**.

"Хватай ее немедленно, это лучшая из серии! Наш герой идет сквозь леса с отрядом смелых парней, рубит, блин, всех шашкой, стреляет из револьвера, использует против злой нечисти силу распятья! Но главное в Coffin Rock — страшная история с непредсказуемым финалом. По ней можно было бы снять первоклассную серию "Сумеречной зоны"! Или даже несколько серий..." — лепечет что-то Стив Пул (Steve Poole) с сайта **Gamecenter (www.gamecenter.com)**.

чьим восторгом и в конце концов теряет смысл. Доходит до смешного: скачки памяти происходят дважды на одной картинке, которую строевым шагом, норовя взгромоздиться на любую шероховатость, пересекают друг за другом перевязанный зомби и блестящий офицер. Символично.

ЛЕГЕНДА О СОННОЙ ЛОЩИНЕ

У The Elly Kedward Tale была прекрасная, талантливая семья. Настолько талантливая, что там не только досконально изучили все тонкости и возможности произведений Terminal Reality, но и дополнили, довели до идеала, привнесли в технологию и концепцию Nocturne и Rustin Parr ту малость, которой не хватало им для того, чтобы идеалом считаться. А про волшебную музыку как-то даже и упоминать неловко.

На холсте Ritual Entertainment запечатлен сказочный, чудесный мир угасших тонов. Свечи и факелы, расположенные по тайной схеме, архитектура двухвековой давности, темноватые очертания, ползущая мгла с переливами и изумительно распределенный свет превращают экраны The Elly Kedward Tale в полотна старых голландских мастеров. Нечто подобное сотворил Бертон в "Сонной лощине" — особенно в той сцене, где щупальца тумана гасят факела перед городком. Сумрак в помещениях изменчив, мрак клубится и пульсирует по углам, что-то маленькое переместилось по краю, и вот уже хочется кричать от ужаса. А если уж невидимое чудовище с медленным скрипом и в самом деле открывает дверь домика ведьмы и с рычанием атакует в дымных тенях — это гарантированный шок. Серьезно взявшись за полупрозрачных демонов, Ritual оставила далеко позади Rustin Parr с его ванными комнатами. Пусть Холлидей попробует поохотиться на них без детектора, с одним масляным фонарем!

В тихом снегопаде, медленно кружащем над городом, крупным планом проскальзывают снежинки, и они похожи на перевернутые кресты. Главный герой The Elly Kedward Tale — Джонатан Прай, профессиональный истребитель ведьм, разочаровавшийся священник,

На холсте Ritual Entertainment запечатлен сказочный, чудесный мир угасших тонов.

занятый поисками веры, отвернувшийся от Бога и одновременно ищущий его. Характер сложный, противоречивый, сделавший бы честь любому романисту. У него нет коронных фраз, как у Стрэйнджера, но каждое его слово звучит словом проповедника, и вы прислушиваетесь к обычным речам. Монологи немногочисленных персонажей великолепны, там есть детали, остроумие и убежденность в своей правоте, граничащие с фанатизмом религиозная одержимость и ортодоксальность эры первой охоты на ведьм.

Модели очаровательны — балансирующие на грани шаржа черты и роскошная экипировка. Изящный Джонатан Прай (имя звучит, точно иерихонская труба) в тонком пальто с меховым воротником, дорогих перчатках, парике со смоляной косичкой идеально вписывается в старинное окружение, он сам как оживший портрет. Джонатан поднимает над головой лампу с заслонкой, чтобы разогнать тьму, а в другой руке сжимает пистолет с кремниевым замком, — и это символ особой веры, его веры, веры истребителя ведьм.

В лесных приключениях The Elly Kedward Tale точно придерживается принципов Terminal Reality. Та же самая карта, те же самые блуждания, но перенесенные на принципиально другой уровень. Теперь они не наказание, а развлечение, праздник, фейерверк. В середине Rustin Parr создатели потеряли себя в темных лесах и так и не нашли до самого конца. В Ritual Entertainment же не боятся чащи, там знают, как с ней поступить.

НА НЕСКОЛЬКО ДОЛЛАРОВ БОЛЬШЕ

Во времена Coffin Rock еще не изобрели бездымного пороха, и густой белый дым скрывал поле боя, когда отстрелявшие свое геттисберговцы сходились в штыковой. Суровые законы жанра и военного времени обязывают, — Human Head безраздельно владеет единственными во всей серии живыми противниками, подлыми конфедератами. В военных эскападах Лазарь и команда подчиненных ему неудачников (неплохо, впрочем, подобранных) сражаются отчаянно, выпуская такое количество дыма, что Баркитсвилль начинает напоминать Лос-Анджелес.

Боевое дело фатально проваливается в столкновениях с нечистью. Никто не додумался грамотно расположить деревянных человечков, восстанавливающих энергию, зато патронов с тел несчастных конфедератов изымается сколько душе угодно. Но проблема заключается, во-первых, в том, что патроны из воспоминаний все-таки не переходят в жизнь реальную, а также в том, что нечисть пули не берут. То есть, чтобы преобразовать скитающегося призрака (все того же

конфедерата) в кучку пепла, которую желающие могут потом со вкусом потоптать ногами, необходимо молодецки рубануть его сабелькой или огреть светящимся крестом. Надо ли говорить, что в условиях Coffin Rock ближний бой невозможен чисто теоретически? Потрясающее умение так нагромоздить пустые локации друг на друга, что выход с любого крохотного сюжетного островка оказывается безвозвратно утерян, ничуть не помогает в тактических маневрах, особенно против монстров из китайских палочек, и в излюбленных авторами забегах на время. Нет, серьезно! Авторы от них без ума.

Помню, как на заре времен разработчики колотили в барабан и уверяли, что хотят, все тонко рассчитав, сделать из экшен-квеста квест. Что ж, они попытались — правда, довольно любопытным способом, попросту саботировав боевую часть и убрав всякую свободу передвижений по карте леса, да и карту саму задвинув. Редкие, как дорожные знаки в пустыне, загадки сводятся к выбиванию реплик из чучелообразных персонажей, отстрелу тянущихся из-под воды рук, подрубанию подрубленных деревьев и перестановке светящихся камней. На адвенчуру Coffin Rock теперь мало походит. А вот на кино — чуть-чуть.

ИСТРЕБИТЕЛЬ ВЕДЬМ

Если по The Elly Kedward Tale когда-нибудь снимут фильм, Джонатана Прая должен играть Харви Кейтель (ну, или Сэм Нил), настолько он хорош. Он не понимает — и испытывает страх. Он сражается — и сам не знает, с кем. Но всем зомби, призрачным собакам, невидимым монстрам и огненным демонам мира не стоит связываться с человеком подобных талантов. Допотопные пистолеты, мушкетоны, пищали и кистени только открывают арсенал Джонатана Прая и искушенной в боевых искусствах Ritual. Представьте себе героя Diablo 2, унесенного ветром в тихий мир Blair Witch, в 1789 год. В те времена никто не задумывался, существует ли магия, ее просто использовали по назначению. Настоящее колдовство. Языческое и христианское, заклятия и заклинания. Любое сражение The Elly Kedward Tale — зрелище эпическое, за которое любой изнуренный поклонник РПГ продаст душу, последнего персонажа, или и то и другое.

Во время генерального побоища ракурс всякий раз очень удобный: вид сверху и сбоку на рабочую площадку, как на футбольном стадионе. Джонатан

Очень удачно дополняют аркадный цирк огромные злодеи, прекрасно владеющие магией, низвергающие радужные дожди и электрические молнии.

Прай вытворяет вещи, каких холодная земля Nocturne еще не видела. Вспыхивают и разжимаются голубые огненные кольца, мелькают пылающие шары, шальные сгустки магического пламени поджигают деревья и горят на снегу. Потоки огня отрывают зомби головы, менее везучих разрывает на мелкие кусочки, весело полыхающие собачки бегают кругами. В океанах крови и ошметках тел зажигаются наглядные шаровидные бонусы. Очень удачно дополняют аркадный цирк огромные злодеи, прекрасно владеющие магией, низвергающие радужные дожди и электрические молнии. Теперь понятно, почему в Rustin Parr было скучно гулять по лесу? Удобная, профессионально сделанная боевая система превратила BWV3 в почти что ролевую игру, где подобные экскурсии являются нормой, а не исключением.

Да в The Elly Kedward Tale играли бы только за бои, даже без сюжетных изысков! И все же эта история — основополагающая, раскрывающая самые глубинные мэрилендские секреты. К примеру, смеха ради обыграны все узловые моменты Rustin Parr. Индейский шаман все так же сидел у красивейшего костра и двести лет назад, только проводником работала белая собака, а не сова. И все так же нелегко было выбраться из этой глухомани.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ

Два слова на прощание. The Elly Kedward Tale не тронет Coffin Rock, а Coffin Rock не выцарапает глаза The Elly Kedward Tale, мы же договорились. Просто одна из них — лучшая игра жанра survival horror из когда-либо выходивших, другая — одна из худших. Давайте без имен.



Жестокая разборка на кладбище в лучших традициях Ritual Entertainment. Прямо перед нами — восставший из могилы священник, при кресте и воротничке, трагически теряет конечность. 1789 год (BWV3).

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

...и Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale

"За многообещающим началом The Elly Kedward Tale — истории об истребителе ведьм, нацелившемся на одну очень известную чернокнижницу, — следует полный провал по всем статьям. Напыщенные квестовые элементы тонки, как бумажный лист, вся игра основана на цепочке чистого экшена. Музыка вообще никуда не годится, а звук не способен напугать и новорожденного котенка. The Elly Kedward Tale существенно длиннее двух предыдущих игр серии, но только потому, что здесь куда больше зомби. Так что если вам приставили пистолет к голове и заставляют купить одну из игр BW на выбор — воспользуйтесь возможностью, не выбирайте эту!" — режет правду-матку вряд ли игравший в игру более пяти минут Эндрю Парк (Andrew Seyoon Park) с сайта **GameSpot (http://pc.gamespot.com)**.

"Я ожидал большего, нежели просто момента испуга от Blair Witch Volume 3. Не думаю, чтобы ее можно было назвать игрой ужасов. В темноте не страшно, если знаешь, что бояться там нечего. Думаю, The Elly Kedward Tale просто потонет в бездонных глубинах Blair Witch Volume 2: Coffin Rock, которая к Рождеству, кстати, будет стоить всего 19 долларов 95 центов", — пророчествует А.А.Уайт (A.A.White) с сайта **Game Revolution (www.game-revolution.com)**.

Последний взгляд

CALL TO POWER II

www.activision.com/games/ctp2/index.html

Жанр
Походовая стратегия

Разработчик\издатель
Activision
www.activision.com

Сложность	средняя
Графика	3,5
Сюжет	4
Музыка	3
Звук	3,2
Управление	4,6
Интересность	

4.1

СУТЬ
Исправленная и дополненная версия оригинальной игры: новая система дипломатии, новая графика, границы государств, мудрые электронные помощники и убийственно эффективный интерфейс управления.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 166+, 64+ Мбайта ОЗУ, SVGA, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
470 Мбайт на жестком диске, многопользовательская игра по локальной сети и Интернету до 4 человек (в этом случае рекомендуется Pentium 266+). Внимание: режим PBEM отсутствует.

ВЕЧНЫЙ ЗОВ

После воссоединения некогда триединого Сида Мейера с поглощенной компанией MicroProse акции Civilization поднимаются в гору со скоростью полноприводного “Дефендера”, — говорят, Civ 3 выйдет уже в 2001 году. В свете таких событий дельцы из Activision, лишенные права первой брачной ночи, лицензии на волшебное слово, а теперь и доброй половины электората, вызывают в моей душе чувство, эквивалентное обычной человеческой жалости.

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Полтора года назад Activision приобрела билет на фирменный поезд “Цивилизация”. Билет стоил дорого, но зато в первый класс. Ехать пришлось в компании с призраком Сида Мейера и функционерами из MicroProse. Прочие пассажиры давно сгинули — одних сдуло ветром с крыши, другие не смогли найти под ногами подножку на резком повороте, третьи побежали на остановке за пивом и не вернулись.

Повторить успех Civilization простым копированием игрового дизайна пытались многие, но удалось это только Call to Power. Несмотря на массу недостатков, среди которых — предельно запутанный интерфейс управления и код сырой настолько, что игроки первое время занимались исключительно бета-тестированием, новая “Цивилизация” стала хорошей альтернативой для тех, кто так и не понял мрачной эстетики “Альфа Центавра”. Спустя полтора года, потеряв права на слово “Civilization”, Activision выпускает вторую часть Call to Power. Не ждите революций — перед нами оригинальная игра с исправленными ошибками, новым интерфейсом и слегка модернизированной графикой. Достаточно ли этих трансформаций, чтобы изменить ваше отношение к Call To Power? Пытливый читатель разыщет ответ в раскинувшемся вокруг тексте.

Благополучно ассимилировав гордость SMAC — государственные границы, заполучив мощную дипломатическую систему и толковый интерфейс управления, Call to Power 2 превратилась в настоящего монстра, который способен удержать внимание игроков до появления Civilization 3.

ПРОСТОЙ И ЕЩЕ ПРОЩЕ

Разработчики CTP преследовали две с трудом уживающиеся цели: с одной стороны, сделать все проще, а с другой — разнообразнее. Еще в первой версии игры микроменеджмент в городах отправился на природу и не вернулся. Больше не надо делить рабочих между окрестными клеточками, пытаясь найти оптимальный баланс между производством, пропитанием и заработком. “Сеттлеры” теперь заняты только своим непосредственным делом — строительством городов. Реконструкция окружающих город пространств происходит автоматически, этим занимается система Public Works©. Игрок знай себе двигает ползунки и устанавливает приоритеты, а игра сама преобразует пригородные ландшафты.

Границы городских владений увеличиваются с ростом населения весьма сложным образом. Вы можете получить город на побережье, со всех сторон окруженный тундрой и с населением в 22 единицы. Города с 47-единичным и выше народонаселением занимают 69 квадратиков и с легкостью поглощают своих соседей без особых по-

следствий. И если в Civ 2 нам приходилось предельно внимательно выбирать место для очередного поселения, здесь все не так страшно — система Public Works делает наше путешествие к цели более комфортным.

О дипломатической системе было немало сказано в превью на игру: авторы сотворили целый язык, с помощью которого игрок может составлять достаточно сложные предложения и даже выбирать тон. Жалко, что компьютерные собеседники этим диалектом не овладели и на все наши витиеватые конструкции отвечают по-военному кратко: "предложение было отклонено". Или "принято". Ейбогу, обидно — в Sid Meier's Alpha Centauri процесс был не таким гибким, зато присутствовало настроение.

По дороге ко второй части CTP стала на 700 лет короче и разучилась летать в космос. Армии теперь не только объединяются в стеки по 12 юнитов, но и затейливо располагаются на поле боя, демонстрируя мультфильм по мотивам сражения. В CTP2 введено понятие "фланговых юнитов": эти существа, проигрывая обычным воинам в силе, существенно увеличивают шансы армии в рукопашном бою.

К сожалению, игрок по-прежнему никак не влияет на ситуацию во время сражения. Мучительно больно наблюдать, как отборные силы покидают мир живых всего лишь из-за неудачного построения. Впрочем, драться совсем не обязательно — вы можете добиться победы, заключив мирное соглашение со всеми цивилизациями в игре. Или, скажем, первым в игре создать Gaia Controller — наземный аналог первого корабля к Альфа Центавра.

АВТОМАТ ИЗ ЯЙЦА

Постараюсь не брюзжать по поводу автоматических "мэров" и прочих роботов, которые готовы сделать за нас всю работу (точнее, игру). Некоторые альпинисты на Эльбрусе не пользовались услугами канатной дороги, предпочитая начать восхождение с самого низа. Однако что должен чувствовать человек, упорно, шаг за шагом отмеривая свой путь к вершине, по отношению к беззаботным лыжникам, которые со свистом проносятся вниз и тут же возвращаются обратно на комфортабельном подъемнике?

Опытный пользователь может смело отбросить электронные костыли или поручить автоматике заботу о городах в тылу. На вашу долю остаются пограничные города и армия. Избавившись от микроменеджмента в городах, игрок получил новую заботу — микроменеджмент армий. На определенном этапе возня с многочисленными отрядами о 12 головах начинает занимать львиную долю времени. Адвокаты, телевангелисты и прочие "неформалы" в CTP2 несколько умерили свою прыть, а жаль. Гигантские сражения между корпоративными работниками и адвокатами оставили незабываемое впечатление.

Впрочем, ближе к концу игры баланс сил начинает не по-детски колбасить. Из-за обилия всевозможных способов уничтожения игрок просто физически не в состоянии построить надежную оборону. На низких уровнях сложности игра заканчивается раньше, чем противник успевает развернуться. На высшем уровне сложности или при игре с соперником из плоти и крови старые проблемы CTP возвращаются на свое место.

ВНИМАНИЕ: СТЕРИЛЬНО!

Перед тем как накрыть тело CTP2 белой простыней, хочу сказать следующее: никто не стал бы обращать внимание на такие мелочи, как отсутствие игрового баланса после 2100 года, будь в игре менее стерильная атмосфера. Воздух Call to Power 2 синтезирован и ничем не пахнет. Здесь слишком скучно. Чудеса света не чудесны. Огромный мир не огромен. Открытия не радуют новизной. Жители выражают недовольство неискренне. Игра снабжена совершенно чужими трехмерными роликами. Музыка отдельно, звуки отдельно, видеоряд сам по себе. Движение в будущее уже не доставляет такой радости, как раньше. Вряд ли потому, что мы играем в "Цивилизацию" уже 10 лет и знаем наизусть, какая наука идет за "Письменностью". Месяц назад мне случилось поиграть в ту, первую, "Цивилизацию". Это очень простая игра с ужасным интерфейсом и бесконечным микроменеджментом. Но когда ученые совершали новое открытие, сердце вздрагивало от восторга и предвкушения. За десять лет мы вот эту детальку как-то незаметно потеряли. Интересно, сможет ли найти ее Сид Мейер в Civilization 3?



Игра идет даже в 1024x768. Осмотреть свои владения во всей красе получится лишь в более высоких разрешениях. Уменьшив масштаб, вы превращаете курсор в слона, который увлеченно крушит посудную лавку.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Искусственный интеллект превосходен. Даже не пытайтесь играть на Medium, мне пришлось использовать чит-коды, чтобы уменьшить уровень сложности. Но высоких уровнях AI очень агрессивен. Он ведет войну с достойной уважения эффективностью и (внимание, новинка!) честно выполняет свои обязательства перед партнерами по военному союзу. Это потрясающе, но он действительно ПОМОГАЕТ!" — не верит своим глазам некто Fluffygreycat, посетитель форума на сайте **www.apolyton.net**.

Справедливости ради надо заметить, что вторая версия игры смотрится значительно симпатичней. Только взгляните, что за чудо эта Великая стена!



Последний взгляд

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Веб-сайт игры, увы, так и не открылся...

Жанр
Action

Разработчик и издатель
NovaLogic
www.novalogic.com

Сложность	средняя
Графика	4,6
Сюжет	3,3
Музыка	3,1
Звук	4,6
Управление	4,3
Интересность	

4.1

СУТЬ
По мотивам своей спецназовской серии NovaLogic сотворила вестерн про универсальных солдат с вот таким гигантским мультиплейером.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000/ME, Pentium II, 64 Мбайта ОЗУ (128 Мбайт для AGP-видеокарт), DirectX 7, 3D-акселератор, совместимый с Direct3D (рек. 32 Мбайта видеоОЗУ).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
500 Мбайт на жестком диске.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ

Спецназовские симуляторы во всех своих проявлениях всегда стремились к достоверности. Какой бы патриотический угар ни владел умами разработчиков, они все же помнили, что производят далеко не “Звездный десант” Хайнлайна, и сотрудники даже самого крутого подразделения в Галактике не должны прыгать выше головы, выбрасываться с сорока метров без парашюта и перемещаться со скоростью пустынного багги. Искренне думаю, на это не способны даже славные парни лучшего по эту сторону Млечного Пути подразделения “Дельта”.

Фраг СИБИРСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Это не птица! Нет, это не самолет! Это боец подразделения “Дельта”! Он быстрее молнии, он может обогнать паровоз и победить любого мегазлодея! Он — защитник обиженных и угнетенных, свергатель диктаторских режимов, ловец контрабандистов и спасатель заложников! Он был обычным солдатом... Но когда в его руки попал магический шлем, он стал великим и непобедимым Лэндворриором, воином пустынь и дорог, ночным мстителем, летящим на крыльях судьбы! С тех пор одно его имя наводит ужас на мегазлодеев, он может обогнать паровоз, он быстрее молнии, он умеет летать. Нет, это не птица! Это не самолет!

NovaLogic и ее серию Delta Force можно было упрекнуть в чем угодно, но только не в несерьезности. Две части, прочно (слишком прочно) утвердившиеся чуть выше середины нашей планочки оценок, перемигиваются вспышками таких батальных сцен, которых не увидишь больше нигде и никогда. Напарника, закидывающего гранату в пулеметное гнездо, или вражеского морского пехотинца, выбрасывающегося с катера и плывущего к берегу среди трупов, можно смело использовать в качестве иллюстраций или наглядных пособий.

Конечно, на патриотической части NovaLogic заносило — вспомните хотя бы те заставки с “гориллами” в ночи. Если они уверены, что с тех времен, когда по покрытой раскаленной магмой Земле бегали динозавры, не было боевой единицы круче и опаснее дельтовца, это их личное дело. Кто-то также вздыхает о рейнджерах, что всегда впереди. Но это же не повод! Не повод вдребезги разносить все прежние наработки и, прикрывшись наконец-то чудесно преобразившимся движком, выдавать за продолжение Delta Force титанический казус природы, нечто среднее между Quake III и симулятором двуногих роботов повышенной проходимости.

НЕ ОДИНОКО НА БЛИЖНЕМ ВОСТОКЕ

Боже мой, какие ландшафты! Зеленые холмы Юго-Западной Азии, обеих Америк, Восточной Европы, Африки и Средиземноморья поднимаются и опадают передо мной до самого горизонта. Изумительно прозрачные виды Land Warrior поначалу кажутся зыбкими и неуверенными привыкшему к воксельной основательности глазу. Собственно, первая же пирамида с теряющейся прямо в солнце вершиной, осмотренная в оптический прицел, тюремный комплекс или тренировочная база в затянутой дымкой низинке рассеивают заблуждение. Сохранив панораму светящихся облаков и утеряв поросшие травой пригорки, Land Warrior обрел мягкие очертания построек и неимоверную скорость. Да, наверное, предательская быст-

рота вольной канарейки, вырвавшейся из клетки воксельного движка, и повела его создателей по кривой дорожке.

Легко и быстро проскальзывают вполне терпимые замкнутые помещения: дорвавшиеся сотрудники NovaLogic отгрохали многоярусные лабиринты, и заблудиться в них со всеми системами спутникового ориентирования, встроенными в чудошлем, раз плюнуть. На пирамидах, заводах и нефтяных вышках (одно из величайших чудес — усеянный огнями стальной каркас, медленно выплывающий из тьмы навстречу резиновому плотику) Land Warrior можно проводить дефматчи человек на пятьсот — собственно, ради этого они и создавались. Тревожный сигнал, не правда ли?

Просторные помещения, переходы, коридоры и анфилады комнат для антитеррористической игры совершенно излишни, особенно если принять во внимание любимый людьми из NovaLogic синдром "последнего террориста". Операция внутри таких катакомб неминуемо вырождается в кровавую мясорубку, в аркаду на уничтожение, где о стратегии и думать нечего, а о тактике приходится забыть. А потайные ходы с поворачивающимися стенами! А отъезжающие тюремные решетки! А открывающиеся только наружу двери! Каиновы печати вырождения в банальнейший 3D-шутер некогда своеобразной игры, жившей в террористических общежитиях и палатках.



Приготовиться к десантированию!

ЗВЕЗДНАЯ ПЕХОТА

Самые потрясающие фрагменты Land Warrior — это сцены высадки. К привычной парашютной выброске прибавилось десантирование с вертолета, и вышло оно настолько хорошо, что перед глазами встают фантастические картины совмещенных симуляторов будущего, и десятки пилотов Black Widow там забирают из "горячих точек" сотни команд бравых бойцов. Через открытую дверь набитой партнерами вертушки с натуральной пилотской кабиной видно, как внизу проплывает наклоненный мир.

Оказывается, вовсе не обязательно ждать посадки — шажок вперед, и боец мягко приземляется на песочек в двадцати метрах внизу. Можно повторить трюк и с сорока, и с восьмидесяти метров без каких-либо ощутимых повреждений. Хотелось бы поверить, что это досадное недоразумение, но мы только начинаем знакомство с самым крутым подразделением нашего пространственно-временного континуума. Их пятеро, и все они носят шлемы. Думаю, пентагоновские шлемы были последней каплей, переполнившей чашу патриотизма авторов. Да, персонажи разнятся по специализации, под особое умение (плавание, подрывное дело, ближний бой, беглый огонь или снайперская стрельба) выделена даже лишняя клавиша. Характеристики каждого бойца не очень заметны, но они есть. Бычье здоровье, возможность стрелять на ходу, всегда точно бросать гранаты, стрейфиться под водой — у наших дельтовцев такие вот различия. Но куда любопытней выглядит то, что их объединяет.

Боже мой, какие ландшафты! Зеленые холмы Юго-Западной Азии, обеих Америк, Восточной Европы, Африки и Средиземноморья поднимаются и опадают передо мной до самого горизонта.

Помимо шлемов с электроникой кудесники из NovaLogic наделили ребят экзоскелетами. В общем, чем-то из области далекой и научной фантастики, потому как бой отныне представляет собой весьма химерическое зрелище. Со страшной скоростью взбегая на холмы, Лоунтри и Уилсон занимают выгодные позиции и в позе полуприсед из лучших тактических побуждений поливают прилегающие окрестности из штурмовой OICW и пулемета FN Mag 7 — пока все идет хорошо. Но вот Гаррис, разогнавшись по бетонной кромке, затяжным прыжком взмывает на стену, не прекращая уничтожать все живое из автоматического дробовика Jackhammer, отталкивается еще раз и делает серию прыжков, отлетая назад и рассыпая под собой гранаты. Перед залегшей Джанаель втыкается осколочная граната, и она — внимание! — из позиции лежа взмывает все в том же прекрасном затяжном прыжке, разворачиваясь в воздухе, и, пока ее относит в сторону взрывной волной, перерезает владельца гранаты из пистолета-пулемета UMP.

Хайнлайн был прав! Будущее военного дела — за мобильными, под завязку вооруженными человеческими единицами, оснащенными реактивными двигателями. Delta Force: Land Warrior на поверку оказался наследником дела Starship Troopers, причем, судя по гравитации, на далекой планете. Хотя во вполне обычного вида походной экипировке бравых дельтовцев вытворять подобные трюки смогли бы разве что



M136 AT-4 сверхмегадельтовцу — друг, товарищ и брат. Как иначе он почувствует себя равным грузовикам, джипам и вертолетам? К тому же из этого чудовищного орудия очень неплохо палить в полете.



В балетном прыжке Эрика срезает троих негодяев одним движением MP5, после чего плавно приземляется.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Land Warrior хоть и похож на другие игры серии Delta Force, но, скорее, является компромиссом между ними и более традиционными трехмерными шутерами", — весьма обтекаемо выражается Скотт Осборн (Scott Osborne) с сайта **GameSpot (www.gamespot.com)**.

"Искуственный интеллект все еще туп, как стойка садовой ограды, баллистическая модель так никуда и не пришла, миссии как были, так и остались абсолютно линейными. Кроме того, все персонажи умеют прыгать с многоэтажных зданий", — глухо стонет тяжелораненный Марк Дульц (Marc Dultz) с сайта **GameCenter (www.gamecenter.com)**.

герои художественного кино "Матрица". Да, они могут выпрыгивать в воздух из лежачего положения, разбегаться со скоростью экспресса и взлетать по плавной дуге, отталкиваться от стен и потолка, скакать по крышам домов и горелым вертолетам, стрелять, стрелять, стрелять в развороте, полете, падении, не особо теряя в меткости.

ПОСЛЕДНИЙ УРОК

Между прочим, в Land Warrior наконец-то стали выправляться дела с баллистикой, и если бы не волшебные шлемы и сверхбыстрый движок, вызвавшие буйное помешательство авторов, все могло бы пойти на лад. Три оружейных класса, десяток наименований, соблюдение тактико-технических характеристик, отдача и разброс при стрельбе. Другое дело, что разброс этот не меняется, стоит ли боец на месте, бежит сломя голову или вываливается в люк вертолета.

Основное оружие — штурмовые M4, G11, AK-47, дробовик Jackhammer, пулеметы M-240 SAW и FN, снайперские винтовки — старательно наделено недостатками в скорострельности, силе отдачи, точности, заставляющими обращаться к пистолетам-пулеметам и просто пистолетам. Замечательный UMP и ужасный Calico, изумительный Glock 18 (даже с переключением в автоматический режим) теоретически должны были стать рабочим инструментом в замкнутых пространствах. Но со всеми катастрофическими возможностями суперсолдат использовать требующие точечного боя единицы просто бессмысленно! В безумной скорости скользящего движения со взлетами до потолка мимо уходит и вся обойма из MP5, и одиночные SOCOM. Единственное спасение (уничтожают сверхсолдат, даже закованных в бронежилеты, мгновенно) в стратегическом кошмаре маленьких комнат — веерный огонь из все тех же штурмовых винтовок и пулеметов. Преимущество он дает просто неприличное. Если же кончились патроны, то основной вид оружия легко заменяется любым подходящим экземпляром из рук мертвецов, чего не скажешь о пистолетах и пистолетах-пулеметах.

И потом, есть еще OICW, наделенная такими же фантастическими качествами, что и чудобойцы. Она бьет на любое расстояние в пределах прямой видимости без отклонений и признаков рассеивания очередями в три патрона, в замкнутом пространстве безусловно смертоносна (к слову сказать, слабые ростки пробивания стен и рикошета, культивировавшиеся в DF, полностью уничтожены и заменены взрывами самых неподходящих предметов, разносящих дельтовцев и лишь изредка затрагивающих террористов), да еще и снабжена подствольным гранатометом с неимоверным боезапасом. Прочие стволы по сравнению с ней — все равно, что подводное ружье UAR, стреляющее дротиками длиной в 150 миллиметров.

Все остальное, что можно сказать о Delta Force: Land Warrior, уже было когда-то сказано об одной из ранних частей. Откровенно аркадные суперменские качества бойцов приносят в привычные маневры какой-то жутковатый берсеркерский угар, ощущение собственной неуязвимости, и все больше охотников спускается с гор и крушит разлетающихся кровавыми брызгами террористов, взмывая в прыжках и стремительно перемещаясь. В NovaLogic, наверное, и сами не поняли, какого монстра породили.

Да, теперь в Land Warrior уже не нужно даже пригибаться! Точнее — нужно, конечно, но так поступают лишь последние ветераны, обползавшие в DF и DF2 каждый пригорок и умеющие вычислять точку снайпера по положению мертвого тела. Новое поколение идет навстречу цепочкам врагов (научившихся, кстати, бегать зигзагами) с высоко поднятой головой!



А это мы, всегда дрожащие перед десантом. Обезьяны, знаете ли, хотят жить вечно.

ЭКСКУРСИЯ

Последний взгляд

TIMELINE
www.timelineworlds.com

Жанр
Аркадный квест

Разработчик
Timeline Computer
www.timelineworlds.com

Издатель
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

Сложность	низкая
Графика	4,3
Сюжет	2,5
Музыка	4,3
Звук	4,2
Управление	4
Интересность	3.7

СУТЬ
Стремительная пробежка по средневековой Франции.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 266 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайта ОЗУ, Direct3D-совместимый ускоритель (8 Мбайт ОЗУ, рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
600 Мбайт на жестком диске.

Трудно сказать, какую роль сыграл Майкл Крайтон, знаменитый бестселлерописец (за кратким списком одних только экранизированных романов попрошу обратиться к .EXE-новостям за октябрь-2000), в том, что Timeline все-таки оказалась приличной игрой. Но вина за то, что из этой странной окрошки из экшена, аркады и квеста так и не вышло хита, — целиком на его совести.

Михаил СУДАКОВ

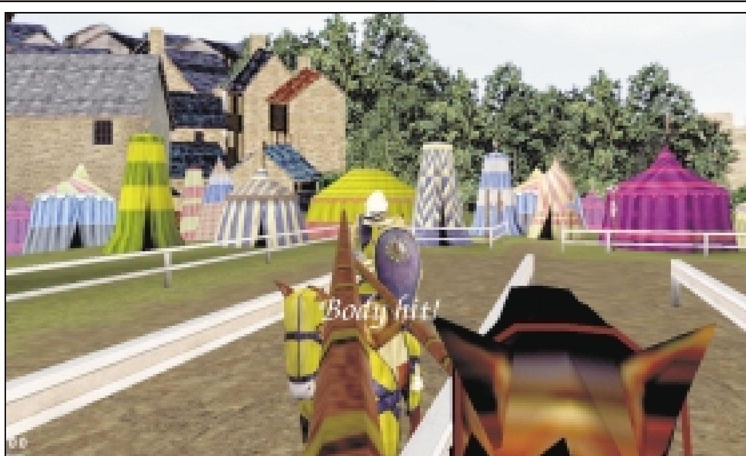
НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Timeline идеально подходит для легкого, расслабляющего прохождения, созерцания средневековых красот и даже обогащения кое-какими знаниями, и в этом игре не может помешать даже ее излишняя легкость и слабая привязка игровых задач к сюжету. Теперь дело за "малым" — улучшать движок (мертвой хваткой вцепившись в команду художников), увеличивать сложность и перестать воображать, что если ты Майкл Крайтон, то можно схалтурить на сюжете.

С первого взгляда и не подумаешь, что к этому проекту причастен сам Крайтон, хотя имя человека, положившего начало "буму динозавров" в середине 90-х, значится в Credits дважды: он и режиссер, и дизайнер. Сюжет, поначалу кажущийся более-менее увлекательным, очень скоро начинает утомлять своей непосредственностью и пренебрежительным отношениям к деталям, что для автора "Парка Юрского периода" совсем не типично.

СТРАННОСТИ

История о застрявшем в средневековье профессоре выглядит шитой белыми нитками. Судите сами: отправившиеся на выручку учителя то ли студенты, то ли аспиранты не берут с собой никакого оружия, кроме электрошоковой дубинки, оправдывая собственную глупость догматической заповедью: "Не наследи". При этом на самом факте присутствия людей из будущего в средневековой Франции внимания никто старается не заострять (между тем сильные древнего мира прекрасно о нем осведомлены: идиот-профессор, видимо, успел разболтать о своем происхождении каждому встречному-поперечному): студенты выряжаются в облегающие синие костюмы, которым не хватает разве что надписи на спине: "Гость из будущего!", и после этого надеются по-тихому умыкнуть профессора из рук нехорошего лорда.

Результат — глупейшая смерть одного из участников партии в самом начале игры, на которую следует практически нулевая реакция товарищей (кстати, злобная реплика в сторону актеров, играющих из рук вон) и головная боль, связанная с поиском оружия, полезность которого моментально становится кристально ясной для нашего героя и его подруги Кейт. Увы, от души помахать мечом так и не дадут. Некоторые миссии требуют от вас обязательной скрытности и применения электрошока, в других на весь уровень найдется от силы два-





Упал на колено, гад. Ну почему здесь нельзя никого уби-и-и-ть?!

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Ах, если бы я мог попасть в прошлое и сделать эту игру лучше!" — мечтает жестокий Скотт Штейнберг (Scott Steinberg) с **PC.IGN.COM (pc.ign.com),** наградив игру ничтожными 3,5 балла. Из десяти.

"В игре есть несколько очень интересных идей, но им, как и всему в Timeline, не хватает времени, чтобы развиться", — жалуется Рон Далин (Ron Dulin), **GameSpot PC (www.gamespot.com; рейтинг игры: 4,2/10)**.

три врага, которые отвратительно фехтуют (Крис, впрочем, не лучше) и "погибают" от нескольких ударов, опустившись на одно колено и произнеся что-то вроде: "Я сдаюсь!" (от себя предложим тов. Крайтону научить персонажей своих будущих игр верещать во весь голос: "Сидячего не бьют!"). Проклятая политкорректность.

Кусочки сюжета, неплохо выглядящие поодиночке, не желают складываться в цельную картину. То тут, то там проскальзывают фрески столь абсурдного содержания, что не знаешь, смеяться или плакать. Запертый в комнате профессор разговаривает с вами через дыру в стене размером с голову, но стражники, пришедшие по его душу, упрямо не замечают незваных гостей. Попав на глаза охраннику в апартаментах лорда, вы автоматически проваливаете миссию, хотя по логике вещей могли бы проткнуть паникера мечом. А последние десять минут игры и вовсе напоминают дешевенький боевик: один за другим попадающиеся на глаза злейшие враги бесславно погибают под ударами вашего меча. Поразмышляв над вышеперечисленными фактами, задаешься вопросом: и как я в это играл?!

В ТЕАТРЕ

Тем не менее Timeline проходится на одном дыхании и не только по причине малой продолжительности. Крайтон оказался пройдохой не из последних, настолько умело запудрив мозги всем журналистам, что

Студенты выряжаются в облегающие синие костюмы, которым не хватает разве что надписи на спине: "Гость из будущего!".

даже наипроницательнейшая Маша сочла игру чуть ли не хардкорным квестом. В действительности, Timeline склоняется скорее к аркаде, хотя и квест, и обязательный для вида от первого лица экшен присутствуют в ассортименте.

События проносятся мимо игрока с такой скоростью, что захватывает дух. Еще двадцать минут назад мы плыли по бурной подземной реке на хрупкой лодочке, а теперь пробираемся по потолку горящей комнаты, стараясь не наступить на грозящую вот-вот обрушиться балку. Только что выиграли рыцарский турнир, оказавшись в прямом смысле "на коне", и, испугавшись такой известности, крадемся как тень, никому не попадаясь на глаза. Повествование, пусть оно и не связано в толковую цепочку, с самого начала игры набирает крейсерскую скорость и не сбавляет ее вплоть до титров. Игровые миссии, разумеется, кошмарно примитивны, как бывает почти в любой аркаде, но благодаря своему невероятному разнообразию воспринимаются на ура.

Красоты средневековой Франции только усугубляют положение. Довольно средний в техническом плане движок выдает иной раз картинки, достойные если не художественной галереи, то хотя бы учебника по медиевистике. Художники, самым детальным образом воссоздавшие жизнь средневекового города (с поправкой на потребности игры, разумеется), не жалели ярких красок, в результате чего Timeline обходит по зрелищности все виденное до сих пор. Браво.



Говорят, от такой пищи лорды очень быстро толстели.

РАСШИРЯЯ ГРАНИЦЫ

Прошедшие Timeline не упустят шанса пройти заодно и The Tour, где игрок притворяется туристом, обитатели городка — массовкой на съемках исторического фильма, а Крайтон строит из себя экскурсовода. Мы узнаем, что участвовавшие в турнирах рыцари, прикинув в уме скорость сближения лошадей и возможные последствия для своего здоровья, частенько спешивались и в один момент становились убежденными пацифистами. Поймем, почему сидеть по правую руку от лорда — великая честь и откуда вообще взялась эта традиция. Удивительное дело, но сия краткая экскурсия очень гармонично смотрится рядом с игрой и участие в ней — занятие не менее увлекательное, чем следование сюжету.

Timeline — это не только и не столько игра. Нельзя забывать об этом скромном факте.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НАПОЛЕОНА

Девяносто три процента “нормальных молодых людей”, услышав слово “Наполеон”, не вспомнят даже коньяк и приторный слоеный торт, не говоря уж про великого полководца, столь нелепо закончившего свой жизненный путь на острове Святой Е. Компьютерная игра по мотивам его самых известных сражений должна вызвать у большинства приступы неудержимой зевоты. Впрочем, “Наполеон” о котором пойдет речь сегодня, вызывает чувства совсем другого рода...

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Идея зеленоградского “Наполеона” предельно проста. Есть двадцать две миссии, связанные всем известным по учебникам истории сюжетом. Каждая миссия — это средних размеров кусок качественного трехмерного ландшафта со всеми полагающимися в тактическом симуляторе холмами, лесами, водными артериями и мостами, наперед заданный набор отрядов и весьма четко поставленная задача. Выполнил — движешься дальше (иногда сюжет ветвится), не выполнил, садись, “два”.

Записываться во время миссии нельзя, команды отдавать во время паузы нельзя, думать во время игры можно и нужно, умело обращаться с манипулятором мышь — необходимо. Получился эдакий “Наполеон в картинках”, который вызывает приступы бешенства у поклонников походовых варгеймов и с интересом принимается остальными игроками.

Поклонники военной истории в буквальном смысле рвут и мечут. Дело среди прочего и в том, что “французские гусары не были вооружены штуцерами, на вооружении находились мушкетоны, т.е. укороченные мушкеты, причем в некоторых гусарских полках образца аж 1766 года, а вообще французы не любили штуцера, почему — разговор особый, в связи с чем о точности стрельбы говорить не приходится...” Ну а когда речь заходит о собственно игре... здесь поклонников попросту несет: “Гусары не только расстреливают все на своем пути, включая даже пехотные каре (что полнейший абсурд, признайте), но и перезаряжают мушкетоны в бою, в то время как после залпа им лишь два пути — к славной победе или же к поспешному отступлению”.

Впрочем, хватит. Ведь весь сырбор вспыхнул из-за маленькой и, к сожалению, не слишком умной надписи на коробке: “Игра с исключительной точностью воспроизводит исторические собы-



Гора кровавых тел, к сожалению, не мешает пролетать одиноким ядрам, потому что трупы довольно быстро растворяются в воздухе. Все остальное на месте: канонада, крики убитых и раненых, толпы в разноцветных мундирах.

Последний взгляд

“ИСТОРИЯ ВОЙН: НАПОЛЕОН”

Жанр
RTS/wargame

Разработчик
MiST land
www.mistland.com

Издатель
“Бука”
www.buka.ru

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	3,5
Музыка	4,5
Звук	3,5
Управление	2,5
Интересность	

3.9

СУТЬ
Адаптированная версия “Приключений Наполеона” в полном 3D гарантирует вам неделю морального, физического и умственного напряжения. Многим нравится.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 166+, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель, 8x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
60+ Мбайт на жестком диске, многопользовательская игра отсутствует.



Настоящая сельская идиллия. Надеюсь, местные жители уже записались в ополчение?

тия 1803-1812 гг." Забудем о ней и искренне скажем вот что: MiST land, компания наших стародавних знакомых, сделала азартную и динамичную стратегию в реальном времени по мотивам тех самых событий, стратегию в стиле Dark Omen, Shogun или Sid Meier's Gettysburg!, только масштабом помельче, правилами попроще и от того местами повеселей.

ВСЕ ПРОСТО

Графический движок так и не увидевшего свет "Бестиария" молил о воплощении в теле другой игры. Года два назад зеленоградские умельцы, которые сегодня работают над походовой стратегией/РПГ Paradise Cracked, решили сделать на базе бывшего "Зверинца" что-нибудь одновременно простое и веселое. После длительных и не слишком приятных мытарств с западным издателем (ну не везет "Мистленду" с публикаторами, карма такая), "История войн: Наполеон" выходит в России под лэйблом "Буки".

Правила игры не сложнее тех, что были в Shogun. Есть тяжелая пехота, которая сильна в рукопашной, но слабо владеет огнестрельным оружием; есть легкая пехота, которая драться не умеет, зато крайне эффективно лупит по противнику с безопасного расстояния; есть тяжелая кавалерия, которая незаменима для "взламывания" построений противника; есть легкая кавалерия, гроза не перестроившихся в каре пехотинцев и вообще лихие ребята.

Плюс пушка, всего одна на всех, за что разработчики в документации публично просят прощения. Пушка стреляет на выбор ядрами, гранатами или картечью и, по общему мнению, играет в "Наполеоне" ключевую роль.

Костюм "исторического варгейма", который примеряет на себя "Наполеон", заставляет разработчиков изъясняться сложнее, отчего в игре появляются многочисленные "фузилеры", "вольтижеры" и даже "джагеры". Посему рекомендую вам перед очередным сражением заглянуть в документейшн, и внимательно ознакомиться с расшифровкой, потому что между гусарами и конными егерями, например, есть весьма существенная разница. Внутри игры подсказка, костыль для убогих невежд вроде меня, к сожалению, отсутствует.

ПРИСТУПИМ

После псевдотрехмерных "Казаков" среди вращающихся полигонов "Наполеона" чувствуешь себя как дома. Все, что надо, крутится, приближается, удаляется и ползет. Причем ползет на радость оперативно, а значит — владельцы младших Celeron'ов и даже (как утверждает документация) первых "Пентиумов" с 3D-акселераторами, могут рассчитывать на взаимность. Жаль, разработчики не реализовали вид "от первого лица", как в Combat Mission, — камера в "Наполеоне" всегда направлена вниз и двигается весьма неохотно — бережет ресурсы процессора, не иначе.

Трехмерные персонажи, радость реконструкторов и предмет особенной гордости разработчиков, для стратегии смотрятся даже слишком хорошо. Численность отрядов, разумеется, условна, и потому всадники порой без зазрения совести проходят сквозь своих товарищей, что, впрочем, не относится к другим отрядам — коллеги и враги строго соблюдают дистанцию.

В полной мере насладившись красотами трехмерного мира "Наполеона" (особенно глубоко в душу запали колючие баварские ели), я в течение минут пяти тщетно пытался сдвинуть с места хотя бы один отряд. Увы, разобраться в управлении без помощи документации не удалось. Оказалось, обычная накладка — перепутал порядок нажатия правых и левых кнопок мыши. Интерфейс управления "Наполеона" непривычно суров: курсор не меняет свою форму при наведении куда следует, кнопки на панели управления не спешат рассказать о своей функции, звуковая карта молчит, как партизанка на допросе.

Впрочем, управление настолько просто (идти, бежать, атаковать плюс три формации), а количество отрядов столь мало (не более 12 в миссии), что уже через полчаса на подобные мелочи внимания не обращаешь. А также окончательно смиряешься с отсутствием "радара", — карта уровня доступна лишь в отдельном окне по кнопке Tab и не разрешает управлять отрядами в "стратегическом" режиме.

УГАР

Между тем азарт начинает пробирать уже на второй попытке пройти первую миссию. Несмотря на азбучную простоту игровых правил (а может, и благодаря ей — в нашем мире все так непросто), одержать победу над прорывающимся через баварские леса французом совершенно непросто. Игрок вынужден: 1) проанализировать расклад сил и разобраться, чем свободные стрелки отличаются от линейной пехоты; 2) понять, как ведет себя противник и что ему от вас надо; 3) составить толковый план действий; 4) реализовать его на практике.

Благодаря тому что игра идет в реальном времени, последний пункт в "Наполеоне" не менее важен, чем предпоследний. Именно поэтому я скептически отношусь к такому определению: "первый в мире варгейм в полном 3D". Впрочем, какое кому дело до определений, если уже на второй миссии вы начинаете натуральным образом ломать клавиатуру от бессилия и ярости. Игрок просто не в состоянии понять, как такое может случиться. Карта — маленькая. Силы — как на ладони. Я не дурак. А компьютерный оппонент тебя как щенка — один раз, второй, третий... Непорядок!

Правильно выбрать построение, выждать момент для атаки, зайти с тыла, ударить с фланга... Аркадное звучание в происходящее вносит реальное время, недоступный "сэйв" и, как следствие, отсутствие права на ошибку. Ты облажался, отряд бежит, не выдержав накала схватки (кстати, моральное состояние бойцов скрыто глубоко в их сердцах, отчего демарши и возвращение в строй всегда оказываются для игрока сюрпризом), артиллерия лупит картечью по своим, проходит еще минута — все, игру надо начинать сначала.

Форум на сайте издателя полон самых разнообразных версий прохождения "Вязьмы", "Аустерлица" и "Бородино", реконструкторы продолжают ругаться, разработчики читают и наматывают на ус километры предложений. Судя по названию и кораблям в заставке, одним "Наполеоном" у "Мистленда" дело не обойдется.



БЕСКОНЕЧНОСТЬ

Публикация превью вызвала настоящую бурю читательских эмоций. Весь ноябрь мы только и делали, что откапывали тружеников отдела писем, заваленных посланиями от благодарных игроков. “Дорогой .EXE, спасибо за то, что открыл мне глаза! Я думал, что скейты это <censored>... Кстати, не подскажете, стоит ли покупать MTV Sports Skateboarding?”

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Приятно осознавать, что приставочная классика входит в наш дом. Сначала MGS, теперь Tony Hawk’s Pro Skater 2. Не обладая роскошной графикой (которая, спасибо дизайну уровней, на поверку оказалась хотя бы не отвратительной), эта игра подарит вам столько удовольствия, сколько, ручаюсь, вы и ожидать не могли от “симулятора скейтборда”. Совершенно нулевая смысловая наполненность демо-версии ушла с появлением режима карьеры, где деньги решают если не все, то очень, очень многое, а огромное разнообразие площадок, скейтеров, трюков и всевозможных секретов не дает заскучать ни на секунду. Да, и еще один нюанс: вы можете сами создавать скейтеров и площадки, для чего в THPS2 встроен соответствующий редактор. Эта игра воистину неисчерпаема!

Отвечаю по пунктам: 1) Спасибо и вам; 2) Нет, не стоит. Вещица от MTV — история из разряда нецензурных. Что же касается THPS2, демо-версия которой реально угрожала износом моему винчестеру, то...

ФАНТАСТИКА
...к релизу игра успела изрядно потолстеть. Нет, я не о новых площадках, дополнивших крохотную коробочку демо-версии. Как оказалось, самое сладкое Activision приберегла на ужин: средняя площадка превосходит демо-версию по размерам в два, пять, а то и десять раз! Вот где настоящее раздолье: разъезжая по школьному двору, не думаешь о максимальной скорости, — здесь гораздо проще заблудиться и забыть, в каком месте находится тот или иной “аттракцион”.

То, что вытворяет подконтрольный вам скейтер, порой смахивает на фантастические сценки из Trickstyle: проехавшись по вертикальной стене, он с легкостью заскакивает на трехметровое здание, скачет по крышам, приземляется уже с шестиметровой высоты, перепрыгивает пару одноэтажных домиков и скользит вверх по перилам, почти не теряя скорости. Мы прекрасно понимаем, что в жизни такого не бывает, но, помня о непременном Motion Capture и том факте, что все, повторюсь, ВСЕ исполняемые Тони Хоуком и компанией трюки имели мес-



Этот уровень — просто чудо. Площадка прямо посреди моря, а скейтера десантируют с вертолета.

Последний взгляд

TONY HAWK’S PRO SKATER 2
www.activision.com/games/th2/

Жанр
Симулятор скейтборда

Разработчик
Neversoft
www.neversoft.com

Издатель
Activision
www.activision.com

Сложность	средняя
Графика	3,7
Сюжет	4
Музыка	4,8
Звук	4,1
Управление	4,6
Интересность	

4.8

СУТЬ
Практически идеальная и уж точно самая лучшая в своем жанре игра.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), DirectX 7.0a-совместимая видеокарта (рек. 3D-ускоритель). Многопользовательский режим: TCP/IP, Hot Seat.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
350 Мбайт на жестком диске. Специально для владельцев ПК, которые проморгали такой хит, как THPS1, в игру включены трассы из нее, — только успевай открывать.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Лучшая. Игра. На свете. Нет, в этот раз мы серьезно!" — дружно восхищаются все авторы мультиплатформенного сайта **Daily Radar (www.dailyradar.com)** и, не сговариваясь, награждают THPS2 рейтингом "Direct Hit!".

"Настоящая классика, Игра попадет на скрижали истории как одна из лучших игр в мире", — убежден Рик Мирс (Rick Mears), сайт **GameFan (www.gamefan.com; рейтинг игры: 98%)**.

"Бесконечная, бесконечная, бесконечная. Единственная игра-неголоволомка, ощущения от которой схожи с ощущениями от тетриса", — говорит практически моими словами Винсент Лопез, старый знакомый с сайта **PC.IGN.COM (pc.ign.com; рейтинг игры: 9,3/10)**.

Этого скейтера, не поверите, лепил по собственному образу и подобию. Ничего, удался.



то в реальности, пусть и не столь безумной, качаем головой и вздыхаем: "Что творят!".

Не стоит забывать и о том, что все многообразие трюков, коих у каждого скейтера по 36 базовых плюс 5 специальных (тоже из 36 вариантов), вполне кастомизируемо. Скажем, вам категорически не нравится, что любимый 360 Flip висит на неудобной комбинации "Down — Down — Flip". Без проблем: заходим в меню Buy Tricks и изменяем ее на "Right — Grab" или что-то в этом роде. Конечно, свои ограничения есть и здесь: например, мешать базовые и спецприемы не позволяется, но в целом очень даже удобно. Десять минут возни и масса сэкономленных нервов. Крайне выгодная сделка.

О ГЛАВНОМ

Самая важная часть THPS2 — карьера. На выбор игроку предоставляется 13 скейтеров — все, как назло, с нулевым долларовым балансом. Затем потихоньку, шаг за шагом вы начинаете осваивать одну площадку за другой. К примеру, для того чтобы получить доступ к SCHOOL II, вы обязаны каким-то образом наскрести $1000 на THE HANGAR. Деньги начисляются за выполнение мини-заданий, список которых любезно показывается перед стартом. Вариантов масса: собрать слово "S.K.A.T.E.", цапнуть пять "аэросимволов", набрать 15000, 25000 или 75000 очков, перепрыгнуть два самолета и один вертолет... Совершенно невзначай можно ухватить 50- или 100-долларовую бумажку, которые, как правило, располагаются в самых недоступных местах (на большой высоте или в секретных помещениях). Пока досконально изучишь площадку и раскроешь все ее секреты, успеешь десять раз состариться от потраченного времени и умереть от восторга: даже если ничего не получается, удовольствие от катания по выверенным до мелочей площадкам легко перевешивает злость на собственную криворукость.



Баланс не потерян, очки зачтутся.

То, что вытворяет подконтрольный вам скейтер, порой смахивает на фантастические сценки из Trickstyle.

Заработанное можно потратить тремя способами: улучшая характеристики своего скейтера, прикупая новые трюки (изначально доступны, разумеется, далеко не самые поражающие воображение) и занимаясь шоппингом в магазине досок (скейтов). Для чего нужны подобные траты? Помимо очевидных причин (с показателем AIR в 4 пункта на небоскреб с заветной сотней баксов и "коллекционным" предметом запрыгнешь разве что чудом), в очередной раз поднимается вопрос о разнообразии исполняемых трюков. Как прикажете набирать 300000 очков, если хваленый хоуковский The 900 тянет от силы на 2-3 тысячи и с каждым разом ценится все меньше и меньше, а ваш скейтер не может простоять на одной руке и пару секунд? Это если забыть о так называемых "соревновательных площадках", где количество набранных очков не столь важно: судьи оценивают артистичность, и не приведи господь оказаться в числе самых "деревянных" — на следующий уровень просто не пустят.

ПОДВОДЯ ЧЕРТУ

Пожалуй, достаточно. Я могу похвастаться, что уже открыл все площадки в игре, включая гимн психоделике под названием SKATE HEAVEN, но до ПОЛНОГО прохождения THPS2 еще ой как далеко. Эта штучка, граждане читатели, напичкана таким количеством всевозможных секретов, что хватило бы на пять MTV Skateboarding'ов. Сомнительный, но очень точный комплимент.

Кстати, совсем недавно на известно каком форуме спросили примерно следующее (имея в виду Metal Gear Solid): "Впервые в истории УЧУ порт с приставки получил "Наш выбор". Никак, революция?" Предупреждая повторный вопрос, отвечу: ничего подобного. Просто еще одна великолепная игра.

В ГОРДОМ ТРИДЭ

Да простит меня "Акелла", но еще в прошлом месяце я с великим энтузиазмом рецензировал Pirates!. Игру восемьдесят седьмого года рождения. Сел, посмотрел на EGA-палитру. Послушал чаек. Посетил Порт-Ройал. Заглянул в таверну. Решил дойти хотя бы до Гаваны — не встретится ли по пути кто-нибудь из знакомых... И бессовестно провалился. На два счастливых дня в лучшем временном периоде Карибского бассейна.

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Российская "Акелла" стала, пожалуй, единственной в мире игровой компанией, которая профессионально занимается производством симуляторов старинных парусных кораблей. По сути дела, "Корсары" вдохнули в нетленных Pirates! новую жизнь: достойная графика, изумительная физика и бесконечные морские баталии. А что еще надо пирату? Разве что, взять Картахену. Единственная удачная вариация на пиратскую тему более чем за десять лет.

Ну, с "Пиратами!" дело очевидное: засосало по старой памяти. А вот их однокоренным братишкам "Корсарам" пришлось изрядно попотеть в течение дня, чтобы добиться от моей закаленной солеными многожанровыми ветрами черепушки подобной реакции. Путь от скептицизма к любопытству, а потом и к азарту был проделан в честных конкурентных условиях со сном, едой и прочими необходимыми для нормального функционирования делами. В финале парни в банданах, серьгах и с абордажными саблями победили.

КАРРАМБА!

Давайте не будем отрицать очевидное, не смущаясь надписей "ролевая игра" на коробке или "adventure" в рекламе западной версии продукта от Bethesda. "Корсары" есть, были и будут ремейком "Пиратов". Кто никогда не мечтал о новой, графически продвинутой версии Pirates! или Civilization, может смело списывать себя на берег и подавать заявление в казуалы. Просьба будет удовлетворена, гарантирую.

Новая версия Настоящей Любви может быть снабжена реальной физикой волн и кораблей, обладать специальным движком для сухопутных эскапад и иметь целых четыре удара и два блока против классического сочетания "три-один", и все равно в душе оставаться "Пиратами" — поскольку именно этим она ценна и любезна нам, ошибшимся местом и временем рождения потенциальным флибустьерам. Радость от дружного бортового залпа по-прежнему оставляет глубокий сладкий стон в душе. Помноженный на два: теперь корабли могут разряжать оба борта одновременно — прямо в округлившиеся от счастья зрачки пиратомана. Господи, ну что еще нужно человеку для счастья? Явно не лицевая анимация своего альтер-эго!

СВИСТАТЬ СТАКСЕЛЬ НА БРАМСЕЛЬ, САЛАГИ!

Ее, собственно, и не наблюдается. Неприятная деталь — после симпатичных зарисовок того же Hitman. Мама рассказывает сыночку об утерянном в море отце, а губами совсем не двигает! Брр. Сначала вспоминается "Ночь живых мертвецов". Чуть позже на помощь приходит разбуженное благородство с посылкой: это архипелаг чревовещателей. Завязывается краткая потасовка, в ходе которой глубинный эстет (судя по язвитель-

Последний взгляд

"КОРСАРЫ"
(НА ЗАПАДЕ SEA DOGS)
www.akella.com/seadogs/

Жанр
Action/Adventure/RPG

Разработчик
"Акелла"
www.akella.com

Издатель
"1С" (на Западе Bethesda)
www.1c.ru

Сложность	средняя
Графика	4,6
Сюжет	4,1
Музыка	3
Звук	3,8
Управление	4
Интересность	

4.4

СУТЬ
Очень, очень правильный ремейк знаменитых Pirates! от MicroProse. Настоятельно ррректомендуем.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 233, 64 Мбайта ОЗУ, 8x CD-ROM, 3D-ускоритель (8 Мбайт), DirectX 7.0a.



Заварухxо грандиозно. Когда приобретаешь большой корабль, будь готов ответить за пиратский "базар". Пусть даже эти люди никогда не слышали о рыночных отношениях!

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Скотт Штейнберг (Scott Steinberg), старый пират с фрегата **PC.IGN.COM (pc.ign.com)**, забывая изрыгать проклятья, изрекает: "Пусть Господь будет милостив и наградит это предприятие (Sea Dogs) хорошими продажами. Потому что мы очень хотели бы увидеть более сильное и еще более красивое продолжение игры!.."

"...Но зачем все эти сложности? — продолжает бушевать Скотти. — Почему мы должны разучивать разные приемы фехтования, покупать бутылки вина неизвестным солдатам и мытариться в стерильных на вид городах? Мне кажется, творение Сида Мейера обходилось всего шестнадцатью цветами, двумя кнопками и одной мышью!"

ности, он обосновался где-то в районе желудка) успокаивается на первом же кадре с участием кораблей. Грандиозно. Прямо как мечталось лет десять назад!

А между тем "Корсары" продолжают испытывать пользователя на прочность. Устоит ли? Может, сбежит? В роли главного инквизитора выступает жутковатый наземный движок. Наш капитан зачемто бегает по городу. Его полированные ноги-кегли ("Какие у вас бедра!" — боже упаси, не мое замечание! Скромная цитата) деревянно поскрипывают, с неохотой преодолевая расстояние между таверной, магазином, резиденцией губернатора и судоверфью. Раньше подобные визиты решались нажатием единственной кнопки, простым, как колесо, выбором опции в меню. Теперь нас заставляют кружить по крохотному исключительно несимпатичному поселению в поисках двери с нужной табличкой. Пустая трата времени и человеческого терпения. На вопрос "зачем?" трудно придумать что-нибудь вразумительное. Чтобы городская шлюха предложила поиграть в ПАЛКИ-ДЫРКИ (опять цитата, к сожалению)? Или чтобы мерзкий дефолтовый нищий со словами "Мы соль земли" попросил у нас еще монетку? Слов нет, сюжет надо как-то скармливать. Но ведь не ректальным же образом, господа!

Как приятно, когда на хвосте болтается призовое судно! К сожалению, от него обычно слишком мало проку в бою. Даже с первосортным старпомом.

Ко всему прочему релизный вариант сухокрысного движка изобилует неприятными багами. Как вам понравится прилипнуть к телу жирного трактирщика, не будучи в силах ни отвернуться, ни подать назад? А внезапно потерять все вещи в сундуке, товары в трюме, корабли в гавани и записи в соответствующих меню? "Вы не видели моего Жоржа?" — пристает служанка. "Я отправил его на дно первым!" — хочется ответить ей страшным голосом, что, разумеется, не предусмотрено диалогом. Из последних сил ковыляю к выходу — как к небесным вратам. Вера сделала поворот оверкиль, а надежда только что открыла кингстоны. Останется ли на плаву любовь?

СВЯТОЙ КРИСТОБАЛЬ И ЕГО БАБУШКА!

С первого взгляда определяю: старушка чувствует себя отменнейшим образом. Когда накатывает очередная волна и мой жалкий пинк (тип корабля, салаги) зарывается в нее носом, чтобы через мгновение победоносно оседлать ее, вера и надежда, продув балласт, экстренным образом появляются на поверхности. Манифик! О таком великолепии невозможно было даже заикнуться в приватном послании к Деду Морозу. Повинуясь простейшим командам, а корабль управляется всего четырьмя кнопками, точно как в классике, девятипушечное судно "Гизмо-Кака" покидает гостеприимный порт и направляется в открытое море. Эй, кто-нибудь, помолитесь за души испанцев!

Победоносное 3D легко одолевает икающую от изумления фантазию и отправляет в оздоровительное турне по Арабским Эмиратам. Налево-направо, поднять-опустить паруса ("Есть, Капитан!") — вот и вся морская хитрость. Еще есть роза ветров, наглядно демонстрирующая тактическое расположение ветра и вашего корабля относительно друг друга. Один из видов использует внешнюю камеру, демонстрируя исключительную работу аниматоров и программистов. Сквозь зеленоватую воду проглядывает киль, обнажающийся на высокой волне. Паруса то наполняются ветром, то беспомощно обвисают. Мачты поскрипывают, а судно заговорщицки кренится, когда капитан неосмотрительно оставляет ураганный ветер на траверзе. Мечта!

Второй вид приберегает для вас уютное местечко самой толстой корабельной крысы. Капитанской. Не будем обращать внимание на отсутствие экипажа на палубе или, если уж на то пошло, нок-рее. Скорее всего, они перманентно играют в покер в трюме. Зато на верхней палубе есть пушки. И мачты. И возвышающаяся корма, с которой так приятно управлять кораблем. И вести огонь! Вдоволь набегавшись, вы отметите наличие странного прицела перед глазами. Подобные галлюцинации характерны скорее для изрядно выпивших канониров, но не будем об этом. Ведь пушки созданы для единственной цели в их гулкой чугунной жизни: задавать перцу!

С положенным содроганием всего деревянного организма, клубами белесого дыма и угрожающим ревом борт дружно выплевывает пригоршню ядер. Результат интересен: будто стадо мартышек разрядило запасы кокосовых оре-





Пираты — такие душки! Всегда придерживаются светского тона в беседах.

хов по пробегавшему мимо гамадрилу. Не можете себе представить? Нарисуйте картину полного разлада, плюхающихся на воду вразнобой тел и драматической рассредоточенности огня. Ужас! Испанцу придется быть очень большим и толстым, чтобы оказаться сразу во всех местах попадания снарядов. Овладевающее капитаном желание спуститься на пушечную палубу и проверить, не договорилось ли агентство по трудоустройству моряков с береговым обществом слепых, подавляется простым усилием воли. И фактом физической невозможности спуска. Чуть не забыл: мой первый канонир все-таки оказался слепым.

АААРГХ! МУЧАЧОС ПОКАХОНТАС ТЕРРИБЛЬ!

Плыть куда-то в 3D эстетически правильно, но неразумно. Даже в режиме сжатия времени. Для настоящих морских путешествий в "Корсарах" существует карта. Так называемый "Архипелаг". Счастливая несуществующая страна ваших приключений изобилует островами. Многие из них уже освоены и принадлежат одной из четырех держав: Англии, Франции, Испании или Береговому Братству. С каждой стороной вы вольны установить наиболее подходящие для вас лично отношения: от вражды до обожания.

К исторически правильным характеристикам вашего героя добавилась еще добрая дюжина параметров. Одним из важнейших считается боевой опыт, обычный ролевой "экспириенс", XP. А в РПГ награды достаются либо усердным — на ниве раскусывания квестов, либо искусным — в области охоты. "Корсары" приветствуют оба подхода — и надежно стимулируют процесс. Опыт капитана определяет его способность управлять судном определенного класса — от примитивных корыт шестого до линкоров первого. Теоретически, вы можете совладать с любым кораблем, но переоценка собственных возможностей ведет прямиком к штрафам.

Капитаны Архипелага отличаются от своих западных коллег специализацией в областях навигации, обращения с пушками, абордажа, фехтования и еще десятка столь же важных искусств. С набором опыта и рангов они по законам ролевого бремени получают определенное количество бонусных очков. Последним предначертано судьбой быть вложенными в изучение той или иной важной капитанской науки — на ваш выбор. Отличникам боевой подготовки гарантируются льготы: возможность бросать абордажные крючья на более далекие расстояния, быстрее перезаряжать пушки, кучнее стрелять и так далее. Уловили мысль, Кэп?

Знаю, знаю. Все это сложно для простого бристольского парня. Мне придется вас огорчить еще раз. Новости таковы: кроме команды, которую приходится содержать в достатке, а также вовремя "поощрять" зарплатой, есть еще и офицеры. Ваши помощники берут втридорога, но взамен способны поддержать ваш авторитет в той или иной области. Боцман обеспечит беспрекословное повиновение команды, а казначей подсобит в торговле с норовистым купцом. Стоит ли они денег? Во-первых, денег стоит ваша репутация, сэр. Если не платить деньги, она будет падать, и очень скоро просто никто не станет иметь с вами дело. А во-вторых... Я бы посоветовал начать со старпома.

А ПРОТЯНУТЬ ЕГО ПОД КИЛЕМ!

Пустая квадратная карта с парой крохотных островков вскоре начинает изобиловать названиями. Вы изучаете окрестности, беседуете с людьми, выполняете простейшие квесты: патрули, охрана, доставка грузов. Периодически встречаются кусочки глобального сюжета, проясняющего ваше собственное происхождение и судьбу отца. Но все это так, по ходу дела. Самое главное — корабли.

В промежутках между островками то и дело выскакивает меню "Паруса на горизонте". Атакуете вы или атакуют вас, но дело сводится к морскому бою, дуэли капитанов, их опыта, смекалки, интеллекта. В отличие от исходных "Пиратов!", "Корсары" позволяют и поощряют глобальные морские баталии. А можете ли вы представить себе что-нибудь более величественное, чем схватку нескольких парусников? Айвазовский не мог — и был абсолютно прав.

Добыча основного опыта, кораблей, денег и удовольствия происходит только в бою. Простые маневры вдруг обретают подоплеку, ветер становится злейшим врагом или добрым другом, а волны отчаянно мешают взять правильный прицел. Вот именно, бортовая качка. По живым, мокрым, соленым ощущениям настоящего моря "Корсары" дадут сто очков вперед любому существующему продукту тематики Айвазовского. В расчет идет все: состояние парусов и корпуса судна, численность команды, быстроходность и маневренность данного типа корабля и, разумеется, количество пушек. Интересно и прибыльно заниматься каперством. Быстренько подойти к кораблю вплотную, дать бортовой залп картечью и немедленно взять жертву на абордаж.

Зато способность правильно оценить ситуацию, маневрировать, уходить из-под ударов и выбирать время для залпов — чистое искусство. Азарт подталкивает ввязаться в чужую драку. К примеру, навестить пиратов, сражающихся с испанцами. Много кораблей, волшебные по своей красоте маневры и возможность легкой наживы. Налететь, взять корабль штурмом, перекинуть на него старпома, призовую команду — и в следующее мгновение испариться с добычей. Бывает, что соперники забывают про вражду и дружно бросаются в погоню. Или усердно гонятся, продолжая поливать вас и друг дружку огнем. Уже через пару дней захваченный корабль идет с молотка на верфи, а воодушевленная финансовыми успехами сделки команда отправляется на очередное дело.

"Корсары" дают старой, замечательной концепции от MicroProse новое, третье, измерение. И делают это лучше, чем кто-либо мог надеяться. Пусть в AI проскакивают баги и корабли иной раз не могут разойтись в таком просторном океане, пусть береговая жизнь корсара скудна, как словарь боцмана. Зато сколько удовольствия можно извлечь из часовой баталии с военным испанским флотом! Как приятно захватить огромный бриг на утлой посудине вроде пинка! И пока палуба самого могучего корабля эпохи не окажется под вашими сапогами, терроризировать Архипелаг своими набегами. А когда все уже будет в вашей власти, начать сначала. Папа подождет. Мама подождет. Ребенок учится плавать.

РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПОЛИГОН

Издается с августа 1999 года. Выходит один раз месяц.

#1(16) '01

СТР.98

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

ПАРТИТУРА DIABLO II

АВТОРСКИЙ ПОДСТРОЧНИК

Окончание. Начало см. в #11'00

Музыканты были основательно раздражены, и нас быстренько выпроводили из бара. Однако в том своем состоянии (надо сказать, далеком от трезвого) Берни изобрел очень запоминающийся ритм, который и стал для меня структурной основой "адской" композиции.

ГЛАВНОЕ ОКНО

LIONHEAD STUDIOS: ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ

СТР.101

"О, МОЙ БОГ! — вопил он. — Что он делает!.. Нет! Он УГРОХАЛ Селекционера!" Георг только что прошел одно из игровых Испытаний.

Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-11'00

Достойных уровней большинство участников делать не умеют, а научиться этому хитрому ремеслу самостоятельно то ли не хотят, то ли не могут.

КОНКУРС!

СТР.103

КОНКУРС — НА УРОВНЕ! УРОВНИ — НА КОНКУРСЕ!

ИНСТАЛЛЯЦИЯ ПЕРВАЯ. ПЛАНЫ ПАРТИИ

АНАТОМИЯ ИГРЫ

ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

СТР.107

ЧАСТЬ 8: ПОЧТИ НАСТОЯЩАЯ ФИЗИКА

Продолжение. Начало см. в ## 2-4, 6, 8-10'00

Стрельба — занятие тоже непростое. Казалось бы, что есть пуля? Летит себе и летит, по сути — материальная точка.

Сегодня мы заканчиваем публикацию единственного и неповторимого материала о том, как создавалась музыка к самой, без сомнения, знаменитой игре ушедшего 2000-го — Diablo II. С удовольствием напоминаем вам, что эти уникальные бесконечно интересные заметки, из которых мы впервые узнаем о творческой кухне "игрового" композитора, — дело рук самого маэстро Ульмена, человека в немалой степени ответственного за создание незабываемой атмосферы второй Diablo. Кто бы мог подумать, что Мэтт еще и блестящий рассказчик! Воистину, талантливый человек талантлив во всем…

ПАРТИТУРА DIABLO II

АВТОРСКИЙ ПОДСТРОЧНИК

Окончание. Начало см. в #11'00

Мэтт УЛЬМЕН, Blizzard North



ПЕСНЬ ДВЕНАДЦАТАЯ, БАЗАРНАЯ (KURAST)

Мы в Курасте (Kurast), здесь куда больше разнообразной архитектуры, а в таких случаях писать фоновую мелодию всегда намного легче. К тому же мне очень нравится этот мрачный подтекст, присущий водосборной (она же банально канализационная) системе Кураста: залитые кровью жертв зловещие алтари, тут и там разбросанные в подземных туннелях, ведущих в обитель самого Мефисто (Mephisto), к жуткому подземному озеру...

Когда мы в девяносто седьмом работали над первыми набросками, я частенько вспоминал Берни Уилкенса (Bernie Wilkens). Вспоминал, как он демонстрировал основные концепции нашей команде "фонистов", в которую входили Бен Буз (Ben Boos), Алекс Манн (Alex Munn) и Дэвид Гленн (David Glenn). Берни, в конце 60-х три года проработавший в нью-йоркском оздоровительном центре, имел привычку постоянно рисовать жуткие захватывающие сцены. "Это помогает мне осуществлять мечты", — говорил он. Это было действительно круто. Вдохновение мы черпали из его вербальных картинок.

Путешествуя по останкам этой некогда гордой цивилизации, вы иногда можете услышать разговоры на курастафарийском (Kurastafarian) языке, который странно напоминает Вулкан (Vulcan). Но не беспокойтесь. И не пытайтесь его понять, а не то истинные секреты мрачного превращения доброй в прошлом веры Закарума (Zakarum) предстанут перед вами слишком ясно.

ПЕСНЬ ТРИНАДЦАТАЯ, ПАУЧЬЯ (SPIDER)

Итак, ВСЕ ли вы считаете меня достаточно ленивым для того, чтобы еще раз использовать оригинальный трек из первой игры? Что ж, думаю, у меня нет оправданий. На самом деле в этой мелодии (в ее новой части) имеются существенные дополнения для струнных инструментов, пусть даже это всего лишь сэмплы. Естественно, такова судьба тех из нас, кто работает с продолжениями. А где же еще начинаются лень и склонность повторяться?

> **Около двух часов ночи на сцену вышли несколько кантри-музыкантов и посредством губных гармошек и ненормально больших свирелей выдали весьма дурацкую версию темы из "Титаника".**

Поскольку я уже упоминал в этих заметках Кшиштофа Пендерецкого, то вынужден назвать еще одного человека, оказавшего влияние на мою работу, — это Генри Манфредини (Henry Manfredini). Хотя на добавленные им текстуры и наложена серия резких щелчков, которую совсем нельзя назвать вдохновенной, аранжировка Манфредини, особенно в начальных тактах, оказывается по-настоящему оригинальной, впечатляющей и попросту СТРАШНОЙ. Необычная басовая линия литавр получена наложением друг на друга двух разных литавровых сэмплов, один из которых перекрывается диссонирующим эффектом вибрато. Обстановка в паучьих норах выглядит весьма неплохо, что опять-таки значительно облегчило мою работу.

ПЕСНЬ ЧЕТЫРНАДЦАТАЯ, МЕФИСТОФЕЛЬСКАЯ (MEPHISTO)

Изначально я считал, что данная мелодия будет сопровождать встречу лицом к лицу с Мефисто в подземельях Кураста. Однако в разгар работы мне вдруг подумалось, что это отличная "городская" музыка для четвертого акта. Здесь реализован почти весь набор хитрых трюков, которым я пользуюсь, и главную роль играет, конечно же, до неприличия старая монофоническая

тема Korg. Сочиняя эту мелодию, я пообещал себе, что как только игрок выберется за пределы бренного мира смертных, в музыке появятся совсем другие, электронные, элементы.

Действительной же причиной загвоздки стало то, что корни мелодии растут непосредственно из "Вальса Мефистофеля" Ференца Листа, фортепьянного произведения, которое я когда-нибудь обязательно сыграю. Мне нравится, как смотрится город в четвертом акте, однако я был немного разочарован тем, что он недостаточно "холоден". Хотелось бы также побольше чего-нибудь механистического, как и положено в аду. Но, разумеется, я всего лишь одна из тех недовольных личностей, которым больше всего на свете нравится смешение жанров. Лазеры в аду... В АДУ НУЖНЫ ЛАЗЕРЫ!!!

ПЕСНЬ ПЯТНАДЦАТАЯ, АДСКАЯ (HELL)

А здесь источником вдохновения послужил декабрьский вечер, проведенный в сан-францисском баре в компании с Берни Уилкенсом и ирландским виски. Около двух часов ночи на сцену вышли несколько кантри-музыкантов и посредством губных гармошек и ненормально больших свирелей выдали весьма дурацкую версию темы из "Титаника".

После нескольких стаканов виски Берни вытащил бодран и, не обращая внимания на гармошки и свирели, начал выстукивать левой рукой ритм марша.

Музыканты были основательно раздражены, и нас быстренько выпроводили из бара. Однако в том своем состоянии (надо сказать, далеком от трезвого) Берни изобрел очень запоминающийся ритм, который и стал для меня структурной основой "адской" композиции.

Вы можете легко вспомнить похожие ритмы, если вам довелось проходить вторую четверку уровней первого Diablo. Там они доминируют в начале второй минуты мелодии. Мне очень нравится та анимированная "мозаика" в лавовых озерах, но все же я считаю, что в четвертом акте должно было быть побольше страсти — как в музыке, так и во всем остальном.

ПЕСНЬ ШЕСТНАДЦАТАЯ, КОРОЛЕВСКАЯ (LEORIC)

Склонность Скотта Питерсена (Scott Petersen) устраивать в процессе игры всяческие ловушки для монстров стала для меня "путеводной звездой" во время последнего рывка в работе с моей старой любовью — пустыней мерзопакостных

Хотелось бы также побольше чего-нибудь механистического, как и положено в аду. Но, разумеется, я всего лишь одна из тех недовольных личностей, которым больше всего на свете нравится смешение жанров. Лазеры в аду... В АДУ НУЖНЫ ЛАЗЕРЫ!!!

кошек, швыряющихся в вас дротиками. Эта мелодия повторяет заставочную тему из обеих частей Diablo. В последнюю минуту на нее накладывается другой, более спокойный мотив. Правда, есть опасность, что он может показаться чересчур маршевым...

Хотел бы я, чтобы у меня было больше возможностей записать звуки маршей Семана Санта в Гватемале. Тогда, весной 1997 года, на параде, посвященном страстной неделе, я был просто сражен группами марширующих музыкантов. Они следовали по прекрасным пескам "альфомбры" за местной молодежью, которая тащила невероятно тяжелую деревянную сцену. Все это сопровождалось поистине гротескными звуками, чем-то напоминающими однообразные похоронные марши Нового Орлеана. И все же... трех лет явно недостаточно, чтобы создать истинный эпос. Оставить удалось совсем немного.

ПЕСНЬ СЕМНАДЦАТАЯ, МАВЗОЛЕЙНАЯ (CRYPT)

Первоначальный вариант основной темы свирели и то, как она будет перекликаться с электрической двенадцатистрункой, был записан во время коктейля прямо на салфетке. Это было в Сан-Хосе в 1998 году. Из-за того, что это один из важнейших моментов игры в целом (место первой серьезной подземной битвы, если, конечно, вы захотите исследовать склеп под кладбищем Bloodraven), работать над мелодией пришлось до полного изнеможения. Было изведено огромное количество нотной бумаги, перепробована масса различных вариантов, прежде чем я наконец нашел то, что нужно. Тяжелый ритм вступает через полторы минуты после начала и длится примерно треть всей композиции.

Играть это не менее приятно, чем соло на гитаре, а вот слушать много раз подряд — удовольствие ниже среднего. Где-то в глубине, среди ударов кимвала, вы можете услышать хор, исполняющий "мизерере". Правда, я хотел включить в композицию больше фраз из великолепной "Симфонии голосов" — она единственная отличается достаточно "дьявольской" атмосферой. Мне казалось, отчаяние испытывающих вечные муки душ стало бы для этой мелодии гораздо лучшим обрамлением, чем благодарные молитвы спасенных.

ПЕСНЬ ВОСЕМНАДЦАТАЯ, ТОРУ (TORU)

Этот трек имеет необычное название. Дело в том, что запомнить, как произносится "Лут Голейн" (Lut Gholein) довольно трудно, а великолепное представление Тору Такемицу (Toru Takemitsu) пространства и времени стало для меня источником вдохновения при создании данной композиции. Она, кстати, также оказалась довольно важной частью игры в целом, так как должна была стать отправной точкой при выходе из первого акта, и при этом быть тематически связанной с тем, что происходило в игре раньше. Я с радостью воспользовался возможностью отказаться от гитары с хором, доминировавших как в первой Diablo, так и в начальной части Diablo II, и применить принципиально новые элементы.

Основой этой композиции, как и мелодии Тайного святилища (Arcane Sanctuary), стали звуки китайского гонга. Я не мог не использовать волнующую динамику его звучания. Мне очень нравится, как этот инструмент умеет резко менять оттенки, от равномерно-таинственного жужжания до резкого, пугающего гула. Мне кажется, китайский гонг не толь-



ко идеален для передвижения по второму городу, но и вносит ощущение экзотики, которое должен испытывать путешественник, который, расправившись с Андариэлью (Andariel), входит в новый для него мир. Суровая тема из оригинальной Diablo здесь очень пригодилась.

ПЕСНЬ ДЕВЯТНАДЦАТАЯ, МОГИЛЬНАЯ (TOMBS)

А здесь мы возвращаемся к уже знакомым нам звукам хора, от которых по коже бегут мурашки. Совсем непохоже на энергичные арабские ударные, доминирующие в пустынях второго акта. Использовав в этой части игры столько экзотических музыкальных элементов, я не хотел, чтобы у игроков появилось ощущение, будто они полностью покинули мир Diablo. Присутствие нежити, похоже, всегда заставляет вводить в мелодию тембры бесплотного человеческого голоса, и мне кажется, что данная композиция, в совокупности с ворчанием мумий и иных разносортных ходячих трупов, звучит весьма неплохо.

А еще "могильная" тема служит отличным примером того, как мелодия может здорово звучать в игре, но при этом быть абсолютно неудобоваримой просто как музыка, то есть вне игрового контекста. Медленный темп, непонятное смешение звуков, однообразие. Эти элементы напрочь загубят музыкальное произведение в концертном исполнении, и они же создадут превосходную атмосферу игрового действа.



ПЕРВАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПЕСНЬ, КУПЮРА-3 (OUTTAKE 3)

При помощи взятой напрокат мандолины и эффектов эха вряд ли можно создать хороший саундтрек. Эта мелодия была уже почти включена в игру, но, к счастью, в январе 2000-го я нашел время сделать кое-что получше. И пусть многие элементы композиции довольно успешно применены в оставшейся части первого акта, проблем осталось более чем достаточно, что и явилось поводом отправить трек в большое музыкальное мусорное ведро. Нет, звуки мандолины мне нравились, да и не встречаются они нигде в первом акте, но моему детищу явно недоставало гармонии. Когда вы создаете трек с закольцованными фрагментами, главное — избежать недостатка гармонии. Если оставаться на одном месте слишком долго, что и происходит в этой мелодии с ее мандолиной и открытыми аккордами, вы рискуете получить убийственно монотонную музыку. Такой застой несомненно заслуживает желтой карточки, а когда на него накладываются эдакие повторяющиеся шепчущие отголоски, которые к тому же слишком ассоциируются с великолепными эффектами из "Пятницы, 13-го", а потому не имеют права на существование, карточка заслуженно превращается в красную.

ВТОРАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПЕСНЬ, ХРАМОВАЯ (TEMPLE)

Одним из самых приятных следствий стилистического разнообразия фоновой музыки в нашей игре стало то, что я получил возможность импровизировать на определенные темы. Жизненно необходимые для создания жутковатой атмосферы Diablo II струнные, тяжелые ударные и элементы хорового пения использовались в игре довольно часто. Но при этом было забавно повозиться с другими музыкальными текстурами, не имеющими явно выраженного тяжелого, готического характера. Отличными примерами могут служить характерные для данной композиции маримба и деревянные ударные инструменты. Маримба обычно наводит на мысль о веселом праздновании туземцев в тропических лесах, а африканские барабаны чаще всего ассоциируются со светлой, солнечной атмосферой. Но здесь все наоборот: звуки оказываются мрачными, угрожающими. Композиторы нередко используют этот прием: к звучанию традиционных оркестровых инструментов примешиваются странные, чуждые тона. Получаемая атональность дает вам ощущения беспокойства и даже тревоги. При помощи деревянного барабана и других ударных инструментов я попытался внести свойственные им полутональные тембры и создать подобную угрожающую атмосферу. И, конечно, использование текстур африканских ударных помогло придать цельность всему третьему акту, в основе которого лежат дикие, непроходимые джунгли.

Ритмические фигуры фламенко, которые я попытался ввести в музыку, неизбежно кажутся притянутыми за уши. Кое-кому у нас композиция понравилась, но меня эти открытые аккорды в исполнении мандолины каждый раз приводят в содрогание.

ТРЕТЬЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПЕСНЬ, КУПЮРА-1 (OUTTAKE I)

Поторопитесь, иначе опоздаете на поезд! Эта дорожка представляет собой часть почти десятиминутного набора всякой ерунды из разряда "звенит, звенит моя гитара". Перед самым релизом весь этот мусор был из игры благополучно вышвырнут. Несмотря на отчетливые проблемы с качеством, композиция не лишена определенных достоинств, вносимых оригинальной партией гобоя, созданной Роджером Висмейером (Roger Wiesmeyer). Как и в случае со входом в монастырь, мы четко видим здесь, каким НЕ должен быть темп игровой музыки. В мелодии присутствует классическая гитара — инструмент, который больше нигде в нашей, с позволения сказать, "маленькой" игре не встречается. Из всей нашей записывающей группы от звуков сеговии меня клонило в сон, вероятно, сильнее всего. И я просто не в состоянии был увязать навеваемые этим инструментом испанские мотивы с "духом" игры. В звучании капрона всегда есть что-то теплое, притягивающее, что совсем непохоже на то, какие чувства вызывали стальные струны из первой игры. Ритмические фигуры фламенко, которые я попытался ввести в музыку, неизбежно кажутся притянутыми за уши. Кое-кому у нас композиция понравилась, но меня эти открытые аккорды в исполнении мандолины каждый раз приводят в содрогание.

Перевод с английского **Антона ИСУПОВА**.

LIONHEAD STUDIOS: ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ

Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-11'00

Стив ДЖЕКСОН, очарованный очевидец



ОТЛОЖИТЬ НЕВОЗМОЖНО, ИЛИ ИСПЫТАНИЯ ИСПЫТАНИЙ



К сожалению, наши надежды выпустить Black & White к Рождеству 2000 года себя не оправдали. Команда B&W беспрерывно работала все лето. Мы наняли полдюжины новых программистов. Обеды и ужины в Lionhead за большие деньги доставлялись курьерами. Было сделано все, чтобы работа продолжалась 24 часа в сутки. Мы даже... вы не поверите... оплатили массажистов — надо же было кому-то разминать уставшие программистские спины. Мы не экономили ни на чем, пытаясь убедить народ остаться на работе подольше и приблизить B&W к завершению.

Итак, чтобы успеть с B&W к Рождеству, мы должны были закончить все работы к 6 ноября, к самому распоследнему дедлайну. Но к концу сентября стало ясно, что, несмотря на всю нашу трудовую надсаду, понадобится еще больше шести недель для наведения дизайнерского лоска и исправления всех ошибок.

Только не говорите мне, что мы не знали, что подобная новость "убьет" не только всю нашу команду, но и тысячи поклонников, следящих за разработкой игры! Форум Lionhead трещал от сообщений, полных отчаяния. Не обошлось и без злобных выпадов. Одно из таких сообщений, особенно язвительное, сдобренное к тому же отборными ругательствами, обвиняло нас в преднамеренной отсрочке выхода игры. Боже мой! Каждый лишний месяц разработки стоит компании немалых денег, уходящих на оплату аренды и жалованье сотрудников... Грубо говоря, продажи B&W будут одинаковыми вне зависимости от сроков появления игры на прилавках. У нас есть денежный стимул закончить игру как можно быстрее. Какой смысл тянуть с ее выпуском? Нонсенс!

Но вернемся к B&W. Наши любимые Существа, как вы помните, наделены собственным интеллектом, у которого (интеллекта) есть и хорошие, и плохие стороны. Без сомнения, постоянное наблюдение за Существом, болтающимся по Эдему, — приятное занятие. Ты никогда не знаешь, что оно сотворит в следующий момент. Нет ничего любопытнее следить за тем, как оно исследует объекты на предмет их съедобности: "тестированию" подвергается пшеница, коровы, деревья, даже камни! Если вы долго не обращаете на него внимания, Существо едва ли не заискивающе смотрит на вас, подпрыгивает и машет руками как бы говоря: "Эй! Ты еще здесь? Поиграй же со мной!".

Программирование искусственного интеллекта Существ поставило перед Ричардом Эвансом (Richard Evans) ряд поистине глобальных задач. Список багов А-класса (программных сбоев, приводящих к зависанию и остановке игры) Ричард, конечно же, взял под свой жесткий контроль. А вот бороться с ошибками в поведении в такой свободной по форме игре оказалось делом нетривиальным...

Однажды вечером в офисе раздался жуткий крик: кричал Георг Бэкер (Georg Backer), наш Интернет-кодер, влившийся в коллектив этим летом (Георг приехал из Австрии). Парень собрал ядро онлайновой части Black & White, благодаря чему каждое Существо отныне имеет собственную домашнюю WWW-страницу. На ней хранятся скриншоты из "семейного фотоальбома" (ну, вы понимаете, речь идет о памятных событиях в жизни вашего подопечного. К примеру, Существо выучило свое первое заклинание или встретило другое Существо...). Нынешняя задача Георга — найти способ заставить игру выйти в онлайн на метеосайт, там найти всю нужную информацию для подгонки погодных условий в игре к реальным, вне зависимости от места проживания игрока. Кроме того, Георг известен как обладатель "громкого" голоса: когда он говорит шепотом, его слышит весь офис. В общем, представьте себе весь наш ужас, когда он заорал!..

"О, МОЙ БОГ! — вопил он. — Что он делает!.. Нет! Он УГРОХАЛ Селекционера!" Георг только что прошел одно из игровых Испытаний. Наградой стало появление Селекционера — человечка, сельского жителя, могущего обменять гигантскую Обезьяну на, скажем, Коня-переростка, Овцу или Крокодила. Но пока Георг решал, что он будет делать, Обезьяна притомилась. И решила прилечь... прямо на Селекционера! Георг разбудил ее, но Селекционер был уже мертв. Забудь о награде, несчастный Георг...

Разумеется, вокруг крикуна собралась большая группа программистов. И Георг перезапустил скрипт Испытания, чтобы стать свидетелем... еще одной напасти! В этот раз Обезьяна СОЖРАЛА Хранителя. Последующие попытки оказались более удачными. Но и ошибки, нуждающиеся в ис-

правлении, были очевидны. Один раз, когда камера показывала увеличенное лицо Селекционера, на несчастного начали сыпаться огромные коричневые валуны. Что же это было? Георг увеличил масштаб, чтобы все выяснить. Гигантская Обезьяна присела прямо над неудачливым Селекционером и занялась своим сугубо личным делом. Ух...

Словом, мы обязаны выловить в игре ошибки вроде этой! А посему искренне просим прощения у людей, ждущих игру. А также просим понять и нас: B&W не может выйти с такими ошибками, потерпите, пока мы их не исправим. Поверьте, мы хотим добиться от игры всего ее великолепия. Или хотя бы сделать ее настолько прекрасной, насколько это может сделать человек...

ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ, ИЛИ ВТОРОЕ "Я" СКАВЕНА РОБЕРТСА



Между тем, что бы ни говорили наши "доброжелатели", мы заканчиваем партию. Последние штрихи ложатся на картину Black & White сегодня, здесь и сейчас. И хотя объемы работы по-прежнему огромны, мы занимаемся принципиально новыми вещами. Прошли дни изобретений. Теперь мы всей командой полируем, улучшаем и оттачиваем. Детали.

Скажем, Скавен Робертс (Scawen Roberts), ответственный за физические модели, всю прошлую неделю играл, наблюдая за тем, как одни объекты взаимодействуют с другими.

Иногда он интересовался и нашим мнением: "Ребята, как вы считаете, должно пострадать деревянное здание, в которое вы со всей дури бросили человека?.." Споры вызвал вопрос о большом количестве плавающих объектов. Поясню. Вы — бог. Вы можете опустошить целый лес, вырывая дерево за деревом и бросая все это в океан. В конечном итоге процессор, в чьи обязанности входит расчет положения, столкновений и передвижения объектов в каждую секунду времени, заработает головную боль, и игра неизбежно начнет тормозить.

Правило нашей студии — никогда и ничего не запрещать игроку, если это возможно. Поэтому мы должны были найти какой-то совершенно новый путь, предотвращающий "загрязнение" водоемов Эдема людьми, животными и другими игровыми объектами. Решение оказалось простым как все гениальное: в конце концов все предметы должны... тонуть! Проведя в воде некоторое время и впитав влагу, даже деревья просто обязаны идти ко дну.

Покончив с этой проблемой, Скавен вернулся к навигации Существ, пытаясь выиграть еще пару сотен секунд у алгоритмов управления движком.

Тем временем команда художников заканчивала корпеть над финальным видом игры: все, от неба и зданий до Существ, было проверено на предмет возможности усовершенствования. Каждый сельский житель получил лицо, смоделированное на основе лица реального человека. Каждый обладает собственным уникальным набором пожеланий, мечтаний и страхов. Каждый — ин-ди-ви-ду-аль-ность.

Вот только имен у них нет. Точнее — не было. Мы вовремя вспомнили об адресной книге Outlook'a. Быстро написали пару строк кода для запроса — и вскоре получили возможность автоматически называть жителей Эдема именами из аутлуковской базы данных. Когда работа над нововведением была завершена, художник Джейми Дюрран (Jamie Durrant) выдвинул справедливое предположение: а вдруг игрок не захочет, чтобы имена из Outlook'a использовались в его личном Эдеме? Словом, отныне список можно редактировать прямо внутри игры: вы можете добавлять и убирать имена, не трогая адресную книгу...

Загляните в любую компанию по разработке ПО: большая часть персонала сидит в наушниках — кто-то по долгу службы работает со звуковыми эффектами, а кто-то просто слушает музыку. Lionhead в этом смысле не исключение — у каждого из нас на машине установлен WinAmp. Так вот, программисту Алексу Эвансу (Alex Evans) пришло в голову сделать для этой программы один любопытный плагин.

Он уже написал аудиокод, позволяющий персонажам двигать губами синхронно со звучащим текстом. После некоторых раздумий он выдал программу, извлекающую из любой мелодии информацию о ритме и количестве ударов в минуту, после чего передал ее Эрику Бэйли (Eric Bailey), ответственному за анимацию. Тот, в свою очередь, написал ряд танцевальных подпрограмм для Бурого медведя из игры. Последним шагом было соединение двух частей воедино. И Медведь научился танцевать под музыку, четко следуя ритму! Затем мы сделали из этой программы плагин, с помощью которого любой из нас может устраивать приватные дискотеки со своей любимой музыкой и участием Существ из B&W. И это потрясающе!

Однако ни одно из этих "развлечений" ни на секунду не отвлекло команду от работы над игрой. Когда вы трудитесь над проектом, подобным нашему, в течение трех лет, он вам становится особенно близок. Однако порой эта близость не всегда идет в плюс. Например, любой сотрудник Lionhead четко, на одних инстинктах проходит большинство Испытаний. И только тогда, когда мы нанимаем сторонних тестеров (или же предлагаем пройти игру друзьям), приходит понимание, что каждый человек воспринимает окружающий мир по-своему. Создание игры с такой свободой действий привлекает разных людей. Одни хотят скорее начать играть и счастливы научиться всему прямо в процессе. Другие же отдадут все за любой кусочек полезной информации, прежде чем нырнуть в Эдем...

Один из самых милых моментов на сегодня: почти каждый из нас владеет собственным существом. И, разумеется, вкладывает в него немало усилий и времени. И хотя это обычная РАБОТА (мы всего лишь тестируем искусственный интеллект), тренировать, играть и учить свое Существо и не привязаться к нему эмоционально нет никаких сил.

Быстрый взгляд по студии. Вот Существо Ричарда Эванса. Самое продвинутое. Что никого не удивляет — ведь Ричард написал весь AI. Питер — обладатель самого опытного создания. Тим Ранс, наверное, самого доброго. А Скавен — самого злого. С момента, когда он с ликованием скормил своему Тигру сельского жителя, бедное Существо ступило на путь тьмы...

(Продолжение следует.)

Steve Jacson
Перевод с английского
Марии ГОРБАТОВОЙ.

КОНКУРС — НА УРОВНЕ! УРОВНИ — НА КОНКУРСЕ!

ИНСТАЛЛЯЦИЯ ПЕРВАЯ. ПЛАНЫ ПАРТИИ

Господин ПЭЖЭ

Мы уже неоднократно проводили конкурсы по строительству уровней, а один раз отважились даже на конкурс игр. Увы, гамбургский счет не позволил расточать похвалы в должном изобилии: достойных уровней большинство участников делать не умеют, а научиться этому хитрому ремеслу самостоятельно то ли не хотят, то ли не могут.







Да и писем с предложением "не тратить зря время на обучение азам, которые всякий здравомыслящий человек и так поймет" пришло столько, что захотелось попробовать поднять уровень конкурсов на новую высоту. Не просто оценивать творчество народных талантов, дожидаясь пока среди них обнаружится пара самородков, а посодействовать развитию тех самых талантов, помочь им выйти в люди и начать зарабатывать тем, что им нравится.

Само собой, первой идеей, пришедшей в голову, было делать уровни к Quake III. Однако после пары минут размышлений стало ясно, что в очередной раз заниматься уровнестроительством под один и тот же движок (какая бы цифра ни стояла после его названия) попросту скучно, да и лицензионных Q по России не так уж много, что вполне способно помешать массовости конкурса.

И родилась идея: ведь совсем недавно вышла неплохая российская игра, тоже шутер, тоже от первого лица, но на собственном движке и при этом использующая бесплатный редактор уровней. Цена доступная, пираты ее не поганили, да и призы для конкурса под такую игру получатся еще лучше... Короче, этот брак был освящен небесами.

(Фанфары, взрывы, вспышки.) Встречайте: Hired Team: Trial на движке Shine! Ну а в качестве бонуса обратите внимание на полный комплект инструментов (от моего любимого редактора QuArK до компиляторов), лежащий на нашем компакт-диске уже второй месяц подряд, причем с подробным описанием от авторов игры.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Но прежде чем учить, надо понять, что же было не так, какие типичные ошибки допускали участники прошлых конкурсов и почему это происходило. После чего поправить их — дело техники и старания. Поэтому для начала мы вспомним хорошо забытое старое и попробуем плавно перейти к новому. Сразу скажу: не ждите инструкций типа "перетащите левый верхний вертекс только что созданного браша в точку с координатами (200, 150, 30)", объяснения простейших действий публиковались уже неоднократно, а тем, кто не застал их по молодости, помогут многочисленные (увы, по большей части англоязычные) руководства для начинающих, в изобилии доступные в WWW. Неплохое место для старта, на мой взгляд, Quake Lab (www.planetquake.com/QuakeLab/) и ее более поздняя версия Quake Lab 2 (www.planetquake.com/QuakeLab/QuakeLab2/).

Не ждите и очередного перечисления объектов и текстур с описанием их функций. Александр Ланда и Андрей Хонич из фирмы New Media Generation, разработавшей Shine, позаботились об этом, написав здоровенный файл, доходчиво объясняющий все необходимое, чтобы установить, настроить и понять требуемые уровнестроителю инструменты, а также освоить все специфичные моменты, отличающие Shine от других движков. Вы найдете его в комплекте поставки инструментария под названием ShineMap.rtf.

Вместо всего этого мы займемся "идеологической" частью, разберемся, как можно сделать уровень, достойный любого конкурса. Поскольку уроков у нас будет всего четыре (а значит, почти столько же продлится конкурс), уровень просто физически не может быть ни большим, ни сложным, но это даже к лучшему: гораздо полезнее тщательно проработать детали в трех-четырех комнатах, чем сделать (как это уже неоднократно у нас бывало) километры голых стен. То, что уровни будут предназначены исключительно для дефматча, тоже должно поспособствовать простоте и оперативности разработки.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Итак, первое, задание, которое выполнили только победители каждого прошедшего конкурса. Для него не нужен компьютер, не нужны инструменты. Ничего не нужно, кроме листочка бумаги любого размера и чего-нибудь пишущего. Ну и хорошей головы, разумеется (я не хочу верить, что у большинства участников проблемы были именно с этим ингредиентом!).

Само собой, не нужно пока рисовать в 3D, незачем придумывать архитектурные детали и украшения. Задача на этом этапе — определить, что будет происходить на уровне, куда будут бегать игроки за здоровьем и оружием, какие точки оборонять (и с каких сторон к ним придут соперники), где расположится место "для разборок" и что помешает кому-нибудь долго давить всех подряд.

ЦЕЛИ И СРЕДСТВА

Вспомним: уровень делается не просто так, от скуки или для самовыражения. В нем будут бегать люди и драться между собой или с ботами. Поэтому уже во время планирования — и в качестве отдельного этапа после него — продумайте цели для игроков и средства, которые у них будут. Прежде всего это относится, конечно же, к архитектуре. Не так уж сложно заменить одну пушку на другую, если окажется, что ваш любимый шотган лежит в слишком уж доступном месте, а вот добавить дополнительный проход или убрать лишний этаж — задача не для слабых духом.

Поэтому первый вопрос, который надо задать самому себе, звучит так: куда эти уродцы побегут? Хорошо, хорошо, об игроках надо думать как можно лучше, так что заменим "уродцев" на "симпатяг", отныне и вовеки. Желающие могут произвести обратную замену в процессе чтения.

Поставив себя на место игрока, не так уж сложно додуматься до правильной структуры уровня в зависимости от типа игры. Дефматч, к примеру, требует, чтобы у каждого был шанс. Если не шанс убить, так хоть убежать и отъесться. Следовательно, столь любимые строителями из народа тупики — явное зло, и дважды зло — точка рождения в таком тупике. Простейшее правило можно сформулировать так: "из любой точки должно быть не меньше двух выходов". Неплохо бы предусмотреть и специальные зоны для битвы посредством разного оружия. Разумеется, правил без исключений не бывает, небольшой тупичок на DM4 в первом Quake создавал любопытный вариант игры: один пытается оттуда выйти, пользуясь ракетницей и большой аптечкой, которые там рождаются, а второй его не пускает, собирая все остальное по уровню. Но такие вещи надо делать только обдуманно и в гомеопатических дозах.

А вот CTF, к примеру, требует совсем другого: нужно предоставить атакующим достаточно путей для входа, но и защитникам дать несколько ключевых точек, где они смогут блокировать атаку. Заметьте, что число, к примеру, проходов на базу впрямую зависит от планируемого количества игроков: там, где четверо могут задействовать одну-две дырки, восемь игроков успешно освоят и три, и четыре.

ПРИМЕР № 1

Само собой, .EXE (и лично я) не будет делать "образцовый" уровень, пусть лучше каждый участник применит базовые принципы сам, но примеры рассуждений, списки необходимых действий и тому подобные вещи я обязательно приведу, чтобы слова не остались кляксами на бумаге. Я и сам обычно начинаю учить что-то новое с примеров его использования...

Конкурс посвящен уровням для традиционного дефматча, так что базовые требования — закольцованность, отсутствие больших скоплений подарков в одном месте и наличие нескольких альтернативных маршрутов. Для пущего интереса предусмотрим одно (хотелось бы два, но мы сильно ограничены в размерах) место попросторнее, где отъевшиеся симпатяги будут подстерегать остальных. Сделаем это место доступным, разместим его на пересечении большинства путей, чтобы был реальный смысл ждать, и возведем там чуток препятствий (колонн, ящиков, уступов), оживляющих игру. А подарки расположим в боковых ответвлениях, чтобы родившиеся там игроки могли подобрать что-нибудь полезное перед следующей встречей со своим убийцей.

Поэтому первый вопрос, который надо задать самому себе, звучит так: куда эти уродцы побегут?

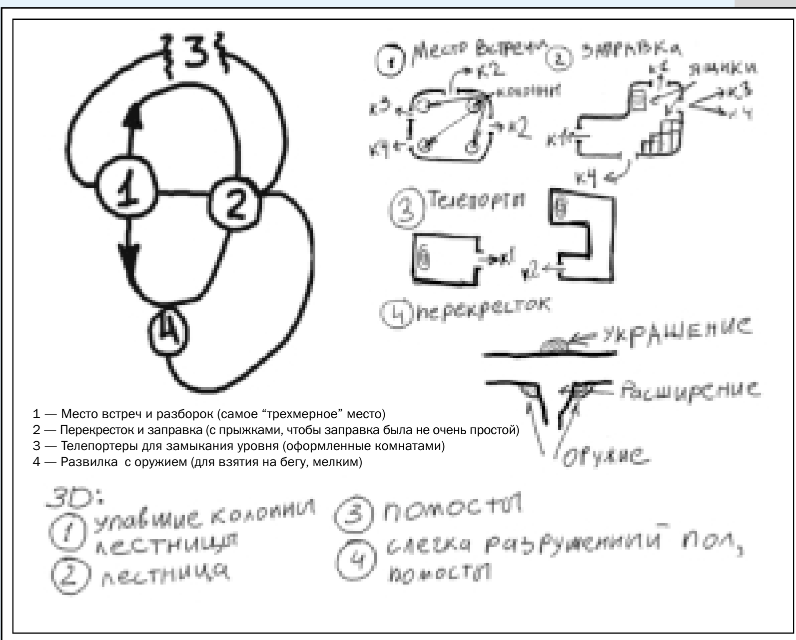
Уровень сделаем как можно более простым, но трехмерным, чтобы игрок был все время в напряжении и оглядывался поактивнее. Для начала не будем указывать, что где лежит, продумаем только общие варианты для каждой области. Возьмем за основу (и не будем этого стыдиться) геймплей классического DM4 из первого Quake. Нечто мелкое, пронизанное ходами, весьма трехмерное и очень быстрое в игре (что неплохо подходит для Shine). Вот одна из первых же попыток нарисовать схему уровня (см. рис.1), результат пары дней размышлений.

"1" — это место, где почти нет подарков, зато реализована довольно интересная архитектура для засад и битв. Туда, по пути к подаркам, придется зайти практически каждому игроку, так что те, кто уже наелся, вполне могут сидеть здесь в засаде.

"2" — место, где можно заправиться после битвы; этот не менее оживленный перекресток связан с "1" довольно длинными и извилистыми проходами, напичканными разным оружием. Его, видимо, придется тщательно балансировать, дабы именно это помещение не стало основным местом для засад. Скорее всего, ничего полезного, кроме здоровья, сюда класть не стоит, да и его надо бы взгромоздить на ящики, чтобы брать было непросто и берущий становился легкой мишенью.

"3" — пара небольших комнат с телепортерами, позволяющая быстро пере-

Рис.1.



1 — Место встреч и разборок (самое "трехмерное" место)
2 — Перекресток и заправка (с прыжками, чтобы заправка была не очень простой)
3 — Телепортеры для замыкания уровня (оформленные комнатами)
4 — Развилка с оружием (для взятия на бегу, мелким)



Рис.2. Не обращайте внимания на любвеобильного бота, посмотрите лучше на гармоничные стены, потолок и пол. Сложной формы, "дырчатые", они близки (но не одинаковы!) по цвету.

прыгнуть между "1" и "2" (вместо долгого бега). За скорость надо платить: на прямом пути придется положить что-нибудь приятное, а в этих комнатах — только мелочевку. Видимо, через телепортер будут бегать только что родившиеся, а в обход — более "толстые" в поисках оружия помощнее.

"4" — Т-образный перекресток и оружейная заправка, удобно достижимая отовсюду. Неплохое "декоративное" место: пьедесталы, колонны, факелы...

Очевидными выглядят такие маршруты: свежеродившийся быстро-быстро перебегает к телепортерам "3", где собирает мелкое оружие и легкую броню, а потом в проходах "1" или "2" (либо в "4") ищет что-нибудь помощнее. Если удалось прожить некоторое время, понадобятся патроны и здоровье, поэтому игрок будет курсировать между "2" и "4", забегая в "1" в поисках фрагов и заходя в проходы "1" или "2" за мощным оружием. Но, разумеется, балансом займемся чуть позже, когда появится хотя бы костяк.

ЗАГОТОВКИ НА ЗИМУ

Впереди у нас тяжелая работа: браши таскать, текстуры клеить, эффекторы нарезать. И грешно делать ее больше, чем можно и должно. Опять-таки, как и с игровым планированием, каждая минута, потраченная на этапе подготовки, экономит час в дальнейшем. Сейчас мы будем думать о зрелище и "префабах". Ревнители русского языка меня, конечно, за слово "префабы" убьют, и будут правы, так что впредь я буду называть prefabs "заготовками".

Второй гигантский вопрос, который надо себе задать: на что симпатяги будут смотреть? Дать на него ответ, хоть он и кажется очевидным, еще сложнее, чем на первый вопрос. Продумать пути могут (если не поленятся) почти все хорошие игроки, просто вспомнив, как они бегали по удачным уровням в лучших играх.

А вот зрелище... Зрелище требует одновременного наличия сразу трех составляющих: вкуса, художественного образования (или хотя бы самостоятельной подготовки) и огромного времени. И вот здесь начинаются проблемы... почти у всех.

Начнем с определения тематики, стиля уровня. Увы, в этой области иногда и серьезные люди промахиваются. То техногенный с природным скрестят (да еще и механических лягушек напустят), то каменное средневековье хромированным металлом покроют, да еще и каменный мостик деревянными стойками подопрут...

Общее правило, как всегда, таково: "лучше перебдеть, чем недобдеть". Представьте себе, что вы живете во вполне конкретном времени и месте, продумайте, какие у вас есть "настоящие" стройматериалы и как принято из них строить здания. И как бы ни была красива заготовленная текстура, если она не относится к этому времени и месту — не берите ее (заклинаю). И не городите капители на квадратных колоннах из неотесанного камня, это могут не заметить сознательно, но подсознание не обманешь: каждый из нас видел достаточно

Впереди у нас тяжелая работа: браши таскать, текстуры клеить, эффекторы нарезать.

архитектурных памятников, чтобы уловить фальшивку и перестать доверять автору. Правильный дизайнер еще до начала работы отбирает текстуры, которыми потом будет пользоваться, листает умные книги по архитектуре (или просто бродит по окрестностям своего Парижа), отбирая живущие вместе детали.

То же самое и с мелочами. Сто раз нужно продумать, что и где нарисовано. Не может быть на дощатой стене окна с рамой из камня. Одна и та же текстура не может быть и на полу, и на потолке. Не могут перила висеть в воздухе, цепляясь к полу в одной точке, а электрическая лампа не должна болтаться в природной пещере.

Увы, перечислить все жуткие комбинации, приходящие на ум участникам наших конкурсов, невозможно. Поэтому резюмирую: соблюдайте стилевое единство, думайте о физической и логической допустимости того, что строите.

Само собой, если принять это правило слишком близко к сердцу, можно легко впасть в другую крайность (и ею тоже грешили почти все): примитивизм.

Я понимаю, наложить несколько очень похожих текстур камня, да еще и ориентировать их правильно (например, наклонная деревянная балка обязана иметь текстуру, идущую "вдоль волокон", чтобы быть реалистичной), выровнять все это друг относительно друга — большая работа. Так хочется пометить весь уровень и выбрать одну, самую красивую текстуру... Но уровни делать — это и есть большая работа, на один уровень ухо-



Рис.3. Боты и здесь ведут себя странновато, но архитектура довольно симпатична. Полигонов ушло немного, но наклонные поверхности и зеленые кислотные тона освещения делают коридор гармоничным. Жаль только, что очень много пространства покрыто одной и той же скучной текстурой.



Рис.4. Разные текстуры дерева на полу и на лестнице — пример для подражания, а мелкие детали, например, колечко, опоясывающее колонну, придают сцене реалистичность, хотя и за счет скорости работы.

дят долгие недели, а то и месяцы. Так и надо. Сбережете силы, зато испортите впечатление, и в итоге получится, что вся работа пошла насмарку.

Делайте красиво. Сейчас нет больших проблем с текстурной памятью, уж мегабайт восемь есть почти у каждого — так пользуйтесь этим! Идет стена из камня? Пустите по ней фриз, сделайте пару колонн в углублениях, наложите на все это дело близкие, гармоничные, но чуть-чуть отличающиеся друг от друга текстуры, и уровень оживет и заиграет всеми красками. Я вам лично обещаю.

С полигонами тоже стало гораздо лучше, и не всегда имеет смысл тупо тратить их на криволинейные поверхности. Иногда мелочевка придает куда больше живости и интересности. Балочка какая-нибудь, откосики-подкосики, подоконничек завалященький, балюстрадка или светильничек фигурный. Никто не обещал, что будет легко, иначе успеха просто не добиться. Времена нынче нелегкие...

Кстати, ту самую мелочевку можно и нужно тиражировать. Заготовки, о которых я уже упоминал выше, — это очень правильный путь. Еще до того, как делать уровень, сядьте и нарисуйте типичные детали: колонну, ступеньку лестницы, светильник, ящик, куски стен, пола, потолка, их сочленения в разных комби-

Если подойти к планированию и обдумыванию стиля серьезно, то только на это должна уйти неделя и не один лист бумаги.

нациях, двери и окна. Сделайте их очень, очень тщательно, чтобы потом не подгонять полигон к полигону сто раз. И сделайте их такими, чтобы они гармонировали друг с другом. Это позволит думать на более высоком уровне во время настоящей работы и сэкономит бездну времени. И не забудьте пометить мелкие детальки флагом Detail, чтобы они не усложняли движку жизнь.

Рис.5. А вот здесь "работали" ленивые дизайнеры: одна и та же текстура камня буквально на всем, да еще и странное освещение. Но об освещении — в следующий раз...

ПРИМЕР № 2

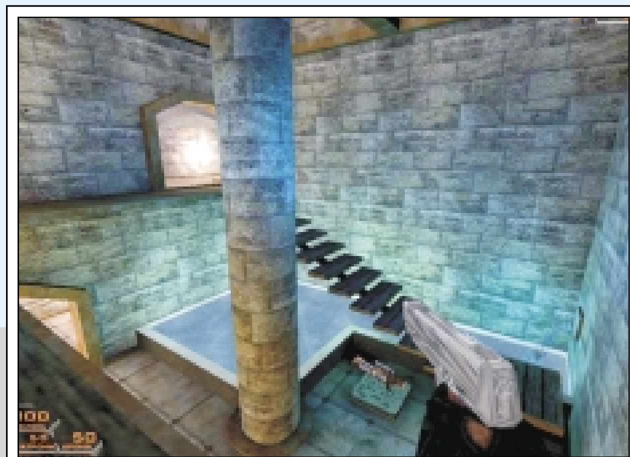
Предположим, наш уровень задуман в духе "Квейка": много камня, кое-где деревянные мостики и ступеньки, укрепленные железом, но только для оживления картины. Почти везде грубо обработанный природный булыжник, все освещение — пламенем, никакого электричества и индустрии вообще. Грубые дощатые ящики, большие, похожие на сундуки. В залах много света, но зато полутемные проходы (факелы в те времена были недешевы). Заметьте: это все почти напрямую взято из DM4, разве что не хочется возиться с лавой (но уж если и использовать — то только ее).

Заготовки будут включать в себя колонны двух видов (большие и маленькие), светильники (факелы и масляные лампы), несколько видов стен (полы и потолки обязаны быть простыми, в общем духе уровня, так что делать заготовки для них не обязательно), ящики, дверные проемы и лестницы. Кроме того, надо будет заранее создать пару "сломанных" вещей (скажем, колонну и ступеньку лестницы), чтобы уровень выглядел "обжитым". В принципе, маленькие колонны делать не стоит, они выбиваются из "грубого" стиля. Но без них будет уж очень мрачно и пусто в коридорах, так что придется слегка "облегчить" стиль, сделать более ажурными лестницы и более сложной форму дверей и перекрестков.

А еще заготовки сами собой заставят вас удерживаться в стилевых рамках. Если при первой же компиляции уровень будет четко средневековым на вид, рука уже не поднимется всунуть туда в последний момент неоновые циферблаты или налить кислоты.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Первая инсталляция закончена. Если подойти к планированию и обдумыванию стиля серьезно, то только на это должна уйти неделя и не один лист бумаги. На создание заготовок потребуется еще пара-тройка недель. Так что к следующему номеру .EXE вы как раз успеете подготовиться к дальнейшей работе: проверке геймплея на "болванке" уровня, обвешиванию этой самой "болванки" вашими заготовками и постепенному превращению ее в полноценный уровень, расстановке освещения и балансировке предметов. А затем можно будет посвятить некоторое время тонкостям устройства Shine и рекомендациям по их наилучшему учету и использованию.



ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

ЧАСТЬ 8: ПОЧТИ НАСТОЯЩАЯ ФИЗИКА

Продолжение. Начало см. в ## 2-4, 6, 8-10’00

Из записных книжек 1989-2000 гг. Господина ПэЖэ

Модели (теперь их уже смело можно называть персонажами), только-только осознав, что они не висят в пустоте, сразу сталкиваются с кучей новых проблем. Каждый прыжок — экскурс в курс школьной физики. Каждый выстрел — экзерсис на тему “математика и мы”. Каждое плюхание в воду — экзегеза по прикладной матфизике.

МОДЕЛИРОВАНИЮ — НЕТ!

Но начнем с простого. С прямолинейного и равномерного, как учил нас старик Ньютон, движения. Но даже такое перемещение задействует немало кода, моделирующего физические законы. Силу тяжести пока опустим (поговорим о ней на примере прыжков), а вот силу трения и силу инерции надо бы обсудить. А еще точнее — не их самих, а те простенькие математические обманы, которые заменяют их в играх.

Строго говоря, и трение, и инерцию можно не обсчитывать (так когда-то и делали в любой аркадной игре), игроки будут даже рады, что управление очень удобное, а персонаж моментально реагирует на их воздействия. Но когда в свое время в игровых кругах начали говорить о реализме (примерно после появления шутеров от первого лица), стало ясно, что разгоняться до максимальной скорости и останавливаться мгновенно — не слишком правильно, игроки перестают верить в реальность происходящего. И начали героя останавливать и разгонять не спеша. Никто, разумеется, не моделировал силу трения ботинок с полом или инерцию тушки игрока, просто было задано фиксированное значение ускорения, которое и использовалось в такие моменты.

Если убежать игроку не удалось, он начинает прыгать — если ему эту возможность дают. Здесь в дело вступает (впрочем, далеко не всегда — вспомним, к примеру, Descent) сила тяжести. Все довольно просто, ускорение, как и в вышеописанных случаях, постоянное, а дальше все получается автоматически, и полеты по параболе, и прочие радости.

Но, напомню, никто ничего в здравом уме честно моделировать не будет. Скажем, управление движением игрока сделано не заданием ему направления, куда надо бежать, и не попыткой упереться в пол под ногами, а просто добавлением некоторого ускорения в нужную сторону. И, само собой, никто в свое время и не собирался моделировать действие пола на ноги, ускорение добавлялось безо всяких условий. Ну и, само собой, в полете тоже. Отсюда, помнится, появились прыжки “за угол” в Quake. Впрочем, в наши дни их иногда запрещают — простой проверкой на наличие под ногами твердой поверхности в момент добавления управляющего ускорения.

Наконец, убежав и покушав подарков, игрок обычно возвращается и пытается показать своему обидчику, в чем тот был не прав. Стрельба — занятие тоже непростое. Казалось бы, что есть пуля? Летит себе и летит, по сути — материальная точка. Но из царства физики мы попадаем в царство математики. Причем достаточно гадкой — целочисленной. Нет, формально точка плавающая, точность, с которой хранятся координаты всех объектов, в меру высока для любых вычислений “с запасом”, но нельзя забывать и о сетевой игре, а передавать длиннющие числа с плавающей точкой (байт по десять каждое) по тоненькому каналу (например модему) — смерти подоб-

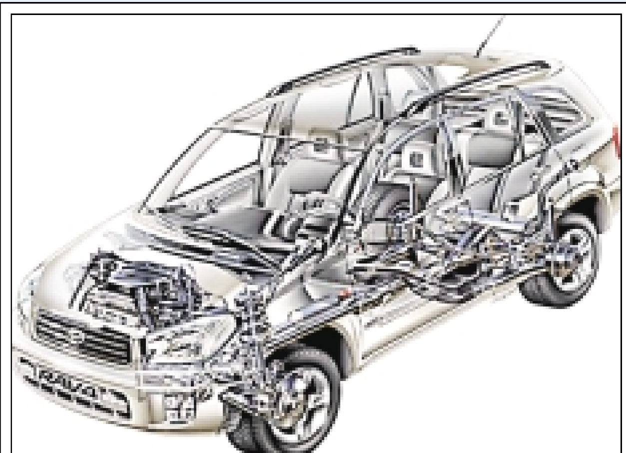


Рис.1. Если честно моделировать каждую деталь автомобиля, работы над одним тактом хватит на пару лет. “Крею”.



Рис.2. Первые попытки сделать относительно честную физику были довольно жалкими: даже простенькие ящики скользили и рассыпались (Trespasser).

но. Вот и приходится оставлять либо только целую часть, либо один-два знака после запятой.

Кстати сказать, на эту тему есть одна очень интересная выявленная недавно особенность. Поскольку вычисления ведутся с плавающей точкой, но их результат хранится и передается в целом виде (для той же самой экономии полосы пропускания), то от частоты кадров зависит высота прыжка в Quake 3! Механизм, как выяснили доблестные исследователи из народа, примерно таков: при определенной частоте кадров игрок взлетает за кадр на соответствующее количество внутренних единиц высоты. Скажем, на 42,5. А код это дело каждый раз округляет до 43,0 (ему же надо передать это на клиентский компьютер, причем передать быстро, а на клиенте и сервере перемещения должны по возможности совпадать). И так далее. В итоге за несколько кадров накапливается несколько дополнительных единиц, позволяющих на этой конкретной машине запрыгнуть на вожделенный ящик. А на соседней за кадр приходится 42,4. Казалось бы, это совершенно неважно, ведь разница возникла из-за того, что кадр здесь просто короче, зато их будет пропорционально больше за то же самое время. А вот и нет. Ведь каждый раз число будет округляться до 42,0, тем самым уменьшая скорость игрока на единицу (теряя 0,9 по сравнению с предыдущим вариантом). Впрочем, это может оказаться и вымыслом, подписываться под такой теорией я бы не рискнул, несмотря на ее правдоподобность.

Но проблема, разумеется, не только в точности вычислений. Подавляющая часть неприятностей, возникающих при моделировании физики, вызвана тривиальной невозможностью точно воспроизвести все виды непрерывных взаимодействий, существующих в реальности, в рамках дискретной модели. Но эта тема достаточно сложна и велика, так что ее мы обсудим чуть ниже, уже поняв, для чего это все нам нужно.

ФИЗИКА КАК СПОСОБ САМОВЫРАЖЕНИЯ

Задумайтесь: а зачем игроку физика? Чего хорошего она внесет в игру? Почему не заменить ее на простейшие правила перемещения, как, например, в старых аркадах? Или вообще отказаться от нее (как не без успеха делают в разнообразных стратегиях, квестах и тому подобных играх)?

Дело в том, что современные игры становятся все сложнее и объемнее, а потому создание простого и не вызывающего проблем набора правил движения превращается в нетривиальную задачу. С какой легкостью мы могли делать что угодно в старичке Digger'е: если в момент обсчета очередного кадра зажата кнопка "влево", добавить к текущей координате X число "-1" и отрисовать нашего траншейника в новом месте. Лепота...

А в каком-нибудь из "Квейков" игрок бегает, заворачивает за угол, прыгает, падает, плавает, стреляет, его подбрасывает в воздух взрывом и передвигает по уровню лифтами и конвейерами, носит воздушными потоками и зашвыривает в голубую даль прыжковыми площадками...

В какой-то момент становится проще смоделировать физику реального мира и забыть обо всех эмпирических правилах,

Задумайтесь: а зачем игроку физика? Чего хорошего она внесет в игру? Почему не заменить ее на простейшие правила перемещения, как, например, в старых аркадах?

призванных ее приближенно симулировать. Да и игроку легче вживаться в игру, если он видит, что любое его действие вызывает адекватный отклик, похожий на реальный (что вдвойне важно для симуляторов, но в них ситуация довольно специфична: моделируются всего несколько аспектов ситуации, зато очень точно и подробно).

ДИСКРЕТНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Чуть выше я взялся объяснить вам, что это за чудо — "дискретная модель", и чем она чревата. Сразу скажу: за эту часть записных книжек я берусь с тяжелым чувством, очень уж она темна, запутанна и для нормального игрока неинтересна. Но промолчать, сделать вид, что так и должно быть, просто не получится: это в сегодняшних играх физика рудиментарна и эффекты дискретизации заметны только при игре с большим лагом, а в недалеком будущем (для которого уже существует практически все) уровень моделирования окружающей действительности резко поднимется.

Виртуальный мир станет почти настоящим, дерево будет гореть (если его подожечь), плавать на поверхности воды, создавая волны, раскалываться на части под ударами топора, каждый предмет можно будет толкнуть, перетащить, бросить, поставить на другой и выбить изпод третьего. И предметов таких, причем самых разных, будет неимоверное количество. Вот тут-то и выползут все те мелочи, на которые мы пока не обращаем внимания.

Итак, дискретная физическая модель работает следующим образом (извините за сильную примитивизацию): мир развивается по тактам, в момент X задаются исходные данные для всех предметов, после чего код, ответственный за это дело, возвращает их в новые положения, подсчитанные для момента X+1 (разумеется, "1" не означает "одну секунду" или "один час", это просто некий квант времени, иногда фиксированной длины в несколько сотых долей секунды, иногда — переменной).

Казалось бы, легче всего пойти по самому простому пути. Взять текущую скорость, учесть ускорение, по тривиальной формуле просчитать новое положение, перенести туда наш движущийся объект и уже там, на новом месте, бороться с возможными неприятностями, о которых мы говорили во время дискуссии о проблемах касания полигонов. Например, если этот объект пуля, которая при очередном такте попала внутрь человеческого тела, надо бы этого человека повредить. А если человек вошел внутрь стены, мы

его оттуда вытащим (о чем как раз рассказывалось в предыдущей части записок). И все было бы хорошо, но...

Здесь-то и таятся проблемы. Давайте рассмотрим простейший пример: кубик падает на плоскость (для самых злобных — пуля летит в игрока). Если кубик маленький, скажем, 1 сантиметр вдоль каждого ребра, скорость большая (скажем, два сантиметра в секунду), а плоскость имеет нулевую толщину, как ей и положено, то кубик может даже за один такт пролететь ее насквозь: в начале он еще ее не коснулся, а в конце уже находится за ней и ничего не касается. Мораль: простейшие методы вычислений иногда не работают. Нужно честно просчитывать весь путь тела на каждом шаге и реагировать на столкновения "по дороге". А это задача более сложная и ресурсоемкая, ведь для такого просчета надо каким-то образом определить точный момент столкновения одного сложного тела с другим (самих тел, а вовсе не их упрощенных оболочек).

Собственно говоря, именно по этим (и другим, не менее неприятным) причинам честная физическая модель пока практически не встречается в играх. Столкновения, как правило, никто всерьез не считает (в лучшем случае оболочки проверят, что не так уж страшно выглядит для пули, поскольку она маленькая и весьма напоминает шарик, но совершенно жутко работает в случае модели игрока). И потому либо руки-ноги у фигур торчат сквозь двери и стены, либо туловища скользят вдоль стены на довольно заметном от нее расстоянии...

Да, в светлом будущем эти проблемы должны быть решены, ведь мощность процессоров все растет и растет, но хватает и других, связанных уже не с простейшими вещами типа проверок на столкновения, а с более сложной физикой: вычислениями импульсов, передачей их при ударах, учетом разнообразных сил, действующих на тела, в том числе сил трения и тяжести. Например, представьте на секунду, что должно

А уж что происходит с телами существенно разных масс или размеров — даже описывать не буду (как любит говорить один мой юный друг, "эту фигню колбасит не по-детски").

произойти, если в воздухе, друг над другом, висят двадцать честно смоделированных бочек или ящиков. В идеале они должны упасть аккуратной стопкой, при наличии упругости — чуточку подпрыгнуть и успокоиться. Если хотя бы один из объектов падает не строго вертикально, а с перекосом — пирамида имеет полное право после серии сложных соударений разлететься в стороны.



Рис. 3. Машина, идущая в заносе. Как ни упрощай модель, а для естественности ее поведения придется проделать немалую работу (Insane).

Увы, оба этих эксперимента в современных попытках сделать полноценную физику обычно заканчиваются неудачей. "Прямая" пирамида из-за накопления ошибок вычислений рассыпается, один из ящиков никак не может успокоиться и дергается из стороны в сторону (его, беднягу, зажало между двумя другими, и код, который пытается вытащить его из первого ящика-соседа, благополучно заталкивает его во второй ящик, а на следующем такте все повторяется в обратном порядке), некоторые ящики залезают из-за подобных проблем столь далеко, что код, выталкивающий их наружу, ошибочно сообщает им огромную скорость, внося в физическую систему дополнительную энергию "из ничего". А уж что происходит с телами существенно разных масс или размеров — даже описывать не буду (как любит говорить один мой юный друг, "эту фигню колбасит не по-детски"). Скажу только, что до полного реализма, особенно при большом количестве взаимодействующих объектов, далеко даже лучшим физическим движкам (авторы которых создают их для продажи разработчикам игр и ничем больше не занимаются).

Нельзя забывать и о том, как будут создаваться виртуальные аналоги физических тел. Для сакраментальных ящиков и бочек все довольно просто: достаточно задать их геометрию и указать, из какого материала они состряпаны. А вот для чего-нибудь посложнее... К примеру,



Рис.4. Внутри зоны взрыва пострадавшим не просто больно, их еще и отбрасывает взрывной волной (UT).

автомобиль или человека таким методом не соорудишь. Задумайтесь: автомобиль — это отнюдь не ящик, а весьма сложная система из тысяч деталей, каждая из которых (даже если оставить в стороне подробности) влияет на его физические характеристики. Авторам автосимуляторов приходится моделировать двигатель (и, разумеется, детали его внутреннего устройства: разный момент на разных оборотах, инерцию для торможения двигателем и т.п.), коробку передач (не до отдельных шестеренок, но с реальными передаточными числами), рессоры (с нелинейной характеристикой, как у настоящих), амортизаторы (они сильно влияют на управляемость), рулевое управление, колеса, резину на них и многое другое. В итоге обнаруживается, что для любого нетривиального с точки зрения физики объекта создание его виртуального аналога — задача не рутинная, а требующая серьезнейшего программирования и очень долгой отладки и настройки.

И ГРЯНУЛ БОЙ...

Но, впрочем, давайте оставим все эти ужасы на потом, в конце концов несколько лет до их полноценного воцарения еще есть, и поговорим о вещах более приземленных и полезных. А именно о процессах, происходящих в момент удачного выстрела (под "удачным" будем понимать попадание).

Аксиома первая: пуля — это больно. Попадание чаще всего причиняет повреждения, причем, в зависимости от типа снаряда, они бывают разные. Самый простой — выстрел из пулевого оружия типа instant hit (то есть все вычисления траектории пули и результатов выстрела происходят за один такт, моделируется бесконечно большая скорость снаряда). Физика полета здесь полностью отсутствует, от дула просто проводится луч до ближайшего пересечения с любым полигоном.

Дальше события развиваются в зависимости от того, что за полигон встретился. Если попалась стена, можно продолжить вычисления, подсчитывая рикошеты или пробивание пулей тонких стен, а можно и просто считать ее короткий полет завершенным. А вот если попался человек или монстр, начинается самое интересное. Когда-то все ограничивалось вычитанием из "здоровья" жертвы фиксированной величины, но в наши дни такое уже не впечатляет.

Старик Кармак в свое время принял решение в духе царя Соломона: чем проще, тем лучше. И у него любое повреждение, нанесенное игроку, добавляло тому импульс, пропорциональный потерянному здоровью...

Для начала надо разобраться, куда мы попали. Для этого на модели выделяются специальные зоны попаданий (каждый ее полигон имеет одним из своих атрибутов номер такой зоны). После чего можно принять решение о дальнейшем вычислении повреждений, например, попадание в голову может убивать с одного выстрела, а в... гм... ну, пусть это будет нога, заставлять врага прыгать на одном месте, зажимая руками пострадавшее место и впоследствии передвигаться вдвое медленнее, но почти не снимать с него здоровья.

Но это еще не все. Повреждения сами по себе скучны, как лондонский туман. Зато есть и другой аспект, традиционно рассматриваемый при попадании: эффект отбрасывания. В самом деле, уж если мы говорим о физике, то даже с бронежилетом игрок вряд ли не заметит попадания в него из шоттана с пары метров (не говоря уже о ПТУРСе).

Старик Кармак в свое время принял решение в духе царя Соломона: чем проще, тем лучше. И у него любое повреждение, нанесенное игроку, добавляло тому импульс, пропорциональный потерянному здоровью и направленный строго от точки, куда угодил снаряд. Отсюда и родился rocket jump.

В наши дни такой подход начинает потихоньку не удовлетворять требованиям реалистичности, и коэффициент, на который умножаются повреждения для получения величины им-

пульса, делают переменным в зависимости от типа оружия (к примеру, в Hired Team: Trial ракета отбрасывает очень сильно, а автоматная очередь — заметно слабее).

Второй, не менее популярный тип повреждений — это разнообразные взрывающиеся снаряды. Ракеты, гранаты, мины и т.п. Чаще всего они довольно медленно перемещаются в пространстве (но об этом будет рассказано подробнее, когда мы перейдем к сетевой игре), а долетев до места назначения взрываются. Разумеется, попадание ракетой в лоб — подвиг весьма похвальный, и именно оно, родимое, позволяет причинить максимум повреждений. Но в этом аспекте никаких новинок нет, все точно так же, как и в случае пуль, разве что вычисления делаются через некоторое время после нажатия кнопки fire.

А вот вторая составляющая, взрыв, несколько любопытнее. Здесь повреждения причиняются всему, что оказалось поблизости от центра (заметьте: не от эпицентра, то есть проекции центра на землю, а именно центра), и (в большинстве игр) плавно убывают до нуля на некотором расстоянии от него (впрочем, бывают и исключения, где повреждения заканчиваются резко). Вычисления в этом случае весьма просты, если только сначала понять: а какую точку нужно брать внутри человека для подсчета этого самого расстояния? Общего ответа, увы, не существует, чаще всего берут геометрический центр описанной вокруг него оболочки или честно считают расстояние до ближайшей к взрыву точки этой самой оболочки.

Делать все честно пока не удается: не хватает ни процессора, ни памяти. И потому приходится идти на компромиссы.

И, само собой, не забудем, что после смерти труп превращается в такой же точно объект, который движется по тем же самым физическим законам, только перестает реагировать на управляющие импульсы.

БОРЬБА С РЕАЛЬНОСТЬЮ

Как уже отмечено, и не раз, делать все честно пока не удается: не хватает ни процессора, ни памяти. И потому приходится идти на компромиссы.

Первый и самый очевидный позволяет резко снизить количество вычислений за счет полного игнорирования далеких объектов. Ответ на старый философский вопрос: "если дерево падает в глухом лесу, и никто его не слышит — производит ли оно шум?" принимается таким: "а какая разница?". Когда игрок удалится от монстра или другого объекта, живущего по физическим законам, можно либо резко упростить вычисления и двигать монстра вдоль пола, забыв обо всех сложностях, либо вообще остановить зверя, сложить его данные на дальнюю полку и забыть о нем.

А можно пройти и чуть дальше по этому пути. Вспомните, как в одном из предыдущих выпусков записных книжек я рассказывал о методе под названием LOD (Level of Detail), позволяющем экономить вычисления за счет уменьшения полигонов в моделях, находящихся вдали от игрока. То же самое можно проделать и с физикой. Скажем, кому интересно происходящее с вражеским автомобилем, пока он на другой стороне трека и с нами сталкиваться не собирается? Отлично, прекращаем подсчитывать трение его шин об асфальт, подменяем работу рессор и шин тривиальным алгоритмом движения вдоль асфальта и радуемся выросшим fps.

(Продолжение следует.)



Рис.5. Очень типичная зона повреждений. Такое попадание, конечно, к смерти не приведет, но из серьезных противников этот выбыл явно надолго (SoF).

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ, УМЕСТНЫХ В ДИСКУССИИ О ДВИЖКАХ, ВЕДУЩЕЙСЯ В ПРИЛИЧНОМ ОБЩЕСТВЕ

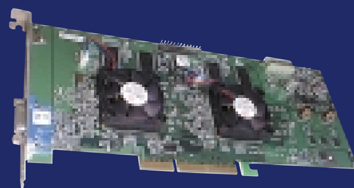
Продолжение. Начало см. в ## 2-4, 6, 8-10'00

Area effect — зона вокруг центра взрыва, где объекты будут повреждены.
Damage zones — зоны повреждений, способ добиться разнообразной реакции на попадания в разные части тел.
Empirical — эмпирический, основанный на опыте, а не на научном методе; в случае моделирования чаще всего употребляется в смыле "упрощенный", "не учитывающий всех закономерностей".
Fixed point — вычисления с фиксированной запятой (напоминаю, что в России для отделения десятичных долей числа принято использовать запятую).
Floating point — вычисления с плавающей точкой, позволяющие повысить точность в случае использования очень маленьких или очень больших чисел.
Friction — трение.
Gravity — гравитация, сила притяжения, вес.
Physics — физика.
Physics engine — "физический движок". На самом деле не движок в том смысле, в котором мы привыкли его понимать, а всего лишь подмножество движка, занятое работой только с физикой. В последнее время появились первые физические движки, предназначенные для продажи.
Realistic physics — реалистичная физика. Чисто маркетинговый термин, никакого "реалистичного" смысла не имеющий.
Tick — такт, единица времени, квант, за который происходят все пересчеты состояния и положения объектов на уровне. Как правило, длится несколько сотых долей секунды.

(Продолжение следует.)

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

МЫСЛИ О VOODOO



Непосредственной причиной финансовых проблем 3dfx стал, безусловно, Voodoo5. На мой взгляд, VSA-100 (сердце всех Voodoo4 и Voodoo5) оказался самым бездарным ребеночком 3dfx за всю историю корпорации.

Стр.116



ЛЭЙБЛ NETBURST НА ЯДРЕ У НЕГО

20 ноября 2000 года мир увидел процессор Intel, честно заслуживающий гордый эпитет "новый". Имя ему — Pentium 4.

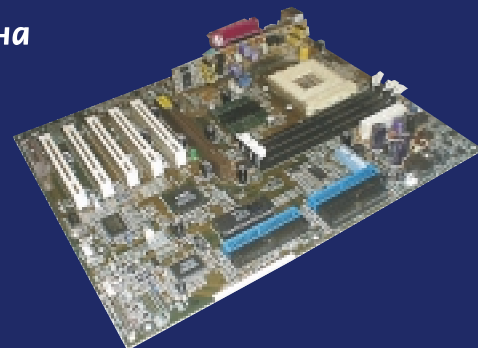
Стр.118



ДРУГИЕ ГНЕЗДА

Сегодня на нашем столе шесть претендентов на звание лучшего гнездовья для Athlon и Duron.

Стр.123



МЫСЛИ О VOODOO

Прошедший год трудно назвать удачным для 3dfx. Корпорация понесла значительные убытки и была вынуждена продать свой завод по производству плат. Сегодня на повестке дня три классических проклятых вопроса: "кто виноват?", "что делать?" и "что такое Матрица?".

Николай РАДОВСКИЙ

Серьезнейшая проблема 3dfx — нерасторопность. Корпорация не смогла поддержать заданный nVidia шестимесячный темп выпуска новых продуктов. Фактически, 3dfx удавалось взращивать новую популяцию 3D-чипов не чаще раза в год. По правде говоря, nVidia дарит нам принципиально новые продукты тоже в лучшем случае ежегодно. Однако в отличие от конкурентов, корпорация успевает разработать и внедрить в производство улучшенную версию чипа уже через полгода после его дебюта и наплодить несколько дешевых клонов для ускорителей начального уровня (TNT2 M64, Vanta, GeForce2 MX).



Voodoo5.

КТО ВИНОВАТ?

Непосредственной причиной финансовых проблем 3dfx стал, безусловно, Voodoo5. На мой взгляд, VSA-100 (сердце всех Voodoo4 и Voodoo5) оказался самым бездарным ребеночком 3dfx за всю историю корпорации.

Начнем с того, что этот чип безнадежно опоздал. Появись Voodoo5 5500 хотя бы на полгода раньше, они еще могли бы составить конкуренцию GeForce 256. Однако этот акселератор созрел лишь к дебюту GeForce2 GTS — куда более мощного и умелого конкурента.

Впрочем, функциональный аскетизм давно стал родимым пятном всех ускорителей 3dfx. Компания старается не поддерживать модные функции до тех пор, пока они реально не будут задействованы в играх. С технической точки зрения эта позиция вполне оправданна. И в самом деле, отсутствие аппаратного геометрического сопроцессора трудно назвать серьезным недостатком до тех пор, пока в этом блоке толком не нуждается ни одна игра (в последнее время я вообще склонен ставить знак равенства между понятиями "новая уникальная функция" и "бесполезная функция").

Однако с точки зрения маркетинга позиция 3dfx явно проигрышна. Покупатели очень часто выбирают ускоритель, заглядывая лишь в спецификации плат и ничего не зная о действенности начертанных там заклинаний. При таком подходе акселераторы nVidia, чей список функций уже не влезает на коробки, в которые эти платы упаковываются, а пиковая скорость текстурирования (цифра сугубо теоретическая, о реальной производительности ускорителя говорящая очень мало) давно превысила возраст ПэЖэ, смотрятся явно выигрышнее, чем продукты 3dfx.

Итак, Voodoo5 5500 стать самым быстрым ускорителем не успел. К сожалению, привлекательной ценой он тоже не порадовал.

ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ

Изюминкой серии Voodoo5 была изначальная ориентация на мультипроцессорность. По замыслам 3dfx эти платы должны нести на борту два или четыре чипа VSA-100. Идея отнюдь не нова. Корпорация и ее партнер Quantum3D накопили солидный опыт по селекции многопроцессорных монстров. Однако рецепты, годные для профессиональных акселераторов, далеко не всегда хороши для "ширпотреба".

Многопроцессорные платы дороги, прожорливы и капризны. Долгое время они вообще не дружили с AGP из-за проблем разделения шины несколькими чипами (материнские платы не признают на AGP более одного устройства). Сейчас эти трудности научились обходить, хотя не всегда успешно. Компании ATi, например, так и не удалось подружить Rage Fury MAXX (он построен на двух чипах Rage 128 Pro) с Windows 2000. Монструозный Voodoo5 6000 (четыре VSA-100, 256 Мбайт памяти) так и не увидел свет из-за проблем совместимости моста AGP (микросхема, позволяющая подключить к шине более одного устройства) со многими материнскими платами. Все эти недоработки можно, конечно, назвать "частным случаем", списав их на ошибки девелоперов, однако по мере ускорения 3D-чипов лепить из них многопроцессорные конфигурации будет все труднее и дороже.

Нет, что вы, я не пытаюсь доказать, что многопроцессорные ускорители плохи. История показывает, что жить эти устройства предпочитают в профессиональных рабочих станциях. Похоже, что на потребительском рынке они неизменно будут проигрывать однопроцессорным конкурентам из-за худшего соотношения "цена/производительность".

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГРАБЛЯМ

"Разобравшись" с причинами неудач Voodoo5, постараюсь оценить перспективность будущих продуктов 3dfx. Сразу отмечу, что никакой официально подтвержденной информации об этих чипах у меня нет, поэтому довольствоваться приходится отловленными в Большой

сети непроверенными слухами. Так вот, согласно этим "данным", в недрах 3dfx зреют два продукта: собственный Rampage (дальнейшее развитие серии Voodoo) и принципиально новый GP-3 — дите крохотной компании Gigapixel, приобретенной 3dfx в прошлом году. Сам Rampage не оснащен блоком аппаратных расчетов T&L (геометрическим сопроцессором), эти функции должен будет выполнять процессор Sage, реализованный в виде отдельного чипа. По производительности Rampage, видимо, будет уступать GeForce2 Ultra (читай: СОВРЕМЕННЫМ платам nVidia). Лечить этот недостаток 3dfx собирается излюбленным средством — мультипроцессорностью. Корпорация планирует выпуск плат с одним, двумя и четырьмя комплектами Rampage+Sage на борту. Если эти слухи близки к истине, то будущее 3dfx внушает серьезные опасения. Компания собирается повторно наступить на любимые грабли, компенсируя слабость чипов их количеством.

Для эффективной работы аппаратного T&L процессоры Rampage и Sage должны быть связаны очень быстрой шиной данных, поэтому выпуск ускорителей даже с одним комплектом этих чипов выглядит весьма непростой задачей. Напомню, что, согласно непроверенным разведданным, эти платы должны работать медленнее, чем современные, пусть и весьма дорогие (пока!), GeForce2 Ultra. Ускорители с двумя парами Rampage и Sage, вероятно, будут близки по производительности к грядущим продуктам nVidia, однако стоимость их, боюсь, окажется слишком высокой. Причем для снижения цен у 3dfx останется куда меньше резервов, чем у nVidia, так как многопроцессорные платы куда дороже в производстве.

О том, сколько тонн вечнозеленых единиц придется отдать за платы с четырьмя комплектами Rampage и Sage, мне даже гадать страшно. Если 3dfx все же решится (и сможет!) выпускать подобные ускорители, простым смертным они будут не по карману.

Перспективы GP-3 выглядят еще более туманными. Судя по просочившимся в Интернет данным, этот чип проповедует так называемый тайловый принцип рендеринга. В отличие от традиционных ускорителей, GP-3 разбивает каждый кадр на множество небольших прямоугольников (тайлов), обрабатывая их последовательно. Так как размер тайла довольно мал, 3D-чип обрабатывает его, храня все данные в быстром внутреннем кэше и обращаясь к медлительному внешнему ОЗУ лишь для чтения треугольников и текстур. После того как тайл полностью сформирован, он копируется в буфер кадра, а ускоритель переходит к следующему. Как следствие, тайловые ускорители выгодно отличаются отсутствием Z-буфера, значительно меньшей загрузкой видеоОЗУ и умением обрабатывать только видимые пиксели (традиционным 3D-акселераторам приходится впустую расходовать такты на часть невидимых (скрытых другими поверхностями) треугольников).

Увы, все эти могучие преимущества погребены под несколькими детскими недостатками. Во-первых, ускорителю приходится сортировать все треугольники, чтобы разобраться в какие тайлы они попадают. Чем больше полигонов в сцене, тем длиннее этот процесс. Во-вторых, тайловые ускорители плохо совместимы с Direct3D и обделены вниманием игроразработчиков.

История тайловых ускорителей на ПК славна километрами живописных пресс-релизов, эффектных презентаций "за закрытыми дверями", восторженными всхлипами видевших ЭТО и массой прочих признаков грядущего чуда. Огорчает в этом буйстве красочных перспектив самая малость: отсутствие реальных продуктов. До полок магазинов добрался лишь один тайловый 3D-чип PowerVR PCX2, созданный совместными усилиями компаний NEC и Videologic (ныне PowerVR Technologies) еще в 1997 году. Самый известный ускоритель на этом чипе Matrox m3D не обрел широкой популярности из-за вялой производительности и кучи проблем совместимости.

Сотрудники 3dfx и Gigapixel утверждают, что их эксклюзивные технологии позволяют решить все проблемы тайлового рендеринга, однако подобные увещевания нетрудно найти почти в любой презентации ускорителей этого типа. У меня нет оснований верить в светлое будущее тайловых ускорителей на ПК и коммерческий успех GP-3 (вполне возможно, что этот чип, как и масса его аналогов, вообще не встретится с магазинным прилавком). К тому же рынок недорогих ускорителей, а именно его должен покорить GP-3, едва ли сможет прокормить 3dfx.

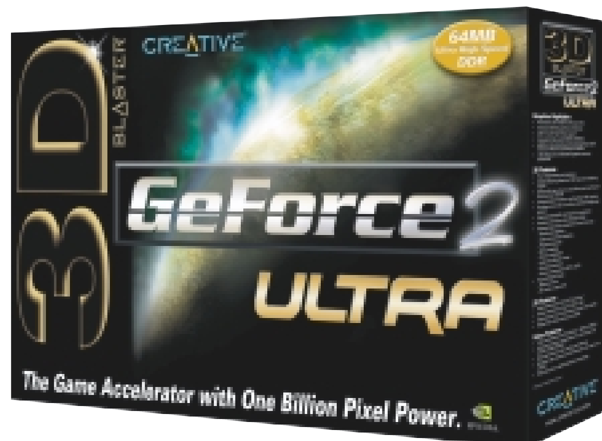
ИТОГИ

На мой взгляд, этот год будет самым тяжелым для 3dfx за всю ее историю. Корпорация упорно игнорирует важные тенденции рынка. В то время как конкуренты пытаются объединить ускорители с другими компонентами системы (прежде всего с системными чипсетами), 3dfx дробит свои продукты на несколько кристаллов. Вполне вероятно, что в этом году корпорация потеряет самостоятельность, объединившись с другим производителем чипов или крупным поставщиком плат (к примеру, известным коллекционером ветеранов Guillemot). Как ex. Voodoo people, я не хотел бы присутствовать на похоронах 3dfx, однако сведений о разработках, не внушающих опасений за будущее славной корпорации, у меня, к сожалению, пока нет.

Приведет ли увядание 3dfx к монополии nVidia и остановке эволюции 3D-ускорителей? Уверен, что нет. Во-первых, у nVidia остается серьезный конкурент — ATi Technologies. Будем надеяться, что канадцы смогут уложиться в шестимесячный цикл выпуска новых чипов. Во-вторых, даже в отсутствие достойных соперников nVidia едва ли позволит себе остановиться. За примерами далеко ходить не надо: корпорация Intel прекрасно конкурировала сама с собой, практически монопольно производя ЦП для ПК более десяти лет подряд. Хотя не появись Athlon и Duron, цены на Pentium III и Celeron едва ли падали бы столь стремительно.

P.S. Если Xbox и отберет у ПК звание единой игровой платформы всея Руси, то определенно не из-за аппаратного превосходства. Технически приставка Microsoft ничего интересного собой не представляет. На мой взгляд, перспективность Xbox пропорциональна не мегагерцам или гигабайтам, а поголовью девелоперов, решивших создавать для нее игры. Каюсь, что в изучении миграций этих непредсказуемых существ я безнадежно отстал от уважаемых коллег.

P.P.S. Спасибо Даниилу Гридасову (СПб.) за содержательное письмо, давшее жизнь этой колонке.



ЛЭЙБЛ NETBURST НА ЯДРЕ У НЕГО

20 ноября 2000 года мир увидел процессор Intel, честно заслуживающий гордый эпитет "новый". Имя ему — Pentium 4.

Николай РАДОВСКИЙ

Новый флагман Intel не унаследовал от Pentium Pro/II/III заслуженное ядро P6, он разработан с нуля, поэтому от предшественников отличается радикально. Для архитектуры этих ЦП придумано свежее имя NetBurst. Рассмотрим важнейшие особенности анатомии Pentium 4.

ГИПЕРКОНВЕЙЕРНАЯ АРХИТЕКТУРА

Pentium 4 отличается от предшественников огромным конвейером, длина которого составляет не менее 20 стадий (конвейер Pentium III насчитывает 10 стадий). Именно поэтому новый процессор способен работать на сверхвысоких частотах. И в самом деле: если последовательность исполнения команды разбита на более мелкие этапы, то каждый из них процессор сможет выполнять быстрее, следовательно, тактовую частоту ЦП можно повысить.

К сожалению, длинный конвейер не лишен недостатков. Основной его враг — инструкции условных переходов (проще говоря, развилки в программах). Процессор, выполняя такую команду, в зависимости от определенного условия должен либо совершить переход на новый адрес, либо продолжить обработку следующей инструкции. Все современные процессоры стараются предсказать результат каждого ветвления до того, как условие перехода будет вычислено. Если прогноз окажется верным, ЦП будет работать без простоев. Если предсказание ошибочно, процессору приходится очищать весь конвейер и запускать его заново. Чем длиннее конвейер, тем больше тактов приходится тратить на его перезапуск. Таким образом, если Pentium 4 ошибется в предсказании условного перехода, то простаивать ему придется значительно дольше, чем остальным X86-совместимым ЦП. Понимая это, инженеры Intel старались снизить процент неверных прогнозов. По их словам, Pentium 4 ошибается в предсказании ветвлений на треть реже, чем Pentium III. Однако предвидеть результаты всех условных переходов ЦП не может в принципе, поэтому за высокую тактовую частоту флагман Intel расплачивается простоями.



Знакомьтесь — Pentium 4!

КЭШ ТРАССИРОВКИ ИСПОЛНЕНИЯ (EXECUTION TRACE CACHE)

Pentium 4 отличается от X86-совместимых процессоров уникальной организацией кэша. Pentium III и Athlon используют одну половину кэша первого уровня (L1) для хранения инструкций, а в другую складывают данные. Напомним также, что все современные ЦП исполняют громоздкие инструкции X86 предварительно разбив их на простые и удобные для обработки микрооперации.

Итак, декодер Pentium III и Athlon считывает команды из кэша первого уровня и нарезает их на микрокоманды, которые отдаются на съедение исполнительному устройству. Такая схема имеет два серьезных недостатка. Во-первых, если декодеру попадается сложная инструкция, то исполнительному устройству приходится простаивать до тех пор, пока она не будет преобразована в микрооперации. Во-вторых, каждый раз при повторном исполнении команд (при обработке циклов) процессору приходится декодировать их заново.

Pentium 4 не хранит инструкции в кэше первого уровня. Вместо этого процессор складирует уже декодированный код в так называемом кэше трассировки исполнения (Execution Trace Cache).

Иными словами, в новом кэше хранятся не классические инструкции X86, а готовые к исполнению микрооперации. Такой подход позволяет избежать описанные выше проблемы. Во-первых, исполнительные устройства Pentium 4 не ждут декодера, а считывают микрокоманды непосредственно из кэша трассировки исполнения. Во-вторых, если цикл полностью помещается в новый кэш, процессору не приходится декодировать его многократно. Intel не публикует размеров Execution Trace Cache в килобайтах. Известно лишь, что в нем можно хранить до 12000 микрокоманд.

Объем кэша первого уровня Pentium 4 (напоминаем, что в нем хранятся только данные) составляет всего восемь килобайт. Для сравнения: L1-кэши Pentium III и Athlon могут хранить до 16 и 64 килобайт данных соответственно. Вероятно, объем принесен в жертву скорости: на ожидание данных из кэша первого уровня Pentium 4 тратит всего два такта, а его конкуренты — минимум три.

Подобно предшественнику, флагман Intel оснащен 256-килобайтным кэшем второго уровня, соединенным с ядром широченной 256-битной шиной данных (Intel называет эту конфигурацию Advanced Transfer Cache). Более того, пропускная способность этого кэша увеличена вдвое.

МЕХАНИЗМ УСКОРЕННОГО ВЫПОЛНЕНИЯ (RAPID EXECUTION ENGINE)

Все современные процессоры оснащены не одним, а несколькими АЛУ (арифметико-логическими устройствами, то есть блоками, выполняющими арифметические и логические операции над целочисленными данными). В силу чего ЦП может обрабатывать за такт сразу несколько команд. К сожалению, инструкции X86 плохо поддаются распараллеливанию. Очень часто процессор не может обработать команду до тех пор, пока не вычислит результат предшествующей ей инструкции. Такие пары команд называются зависимыми. Поскольку обрабатывать их параллельно нельзя, процессору приходится вычислять их по очереди. Чтобы максимально сократить время исполнения зависимых инструкций, Pentium 4 оснащен двумя АЛУ, работающими на удвоенной частоте процессора. Каждый из них может исполнить за такт две простых операции (сложение, вычитание и логические). Иными словами, у протестированного нами Pentium 4 1,5 ГГц пара АЛУ трудилась на нереальной частоте 3 гигагерца (!!!). Стоит отметить, что на удвоенной частоте обрабатываются не все арифметические команды, а лишь простейшие из них. Сложные операции (например умножение) Pentium 4 переваривает на своей номинальной частоте.

SSE2

Набор SIMD-инструкций SSE, дебютировавший пару лет назад в процессорах Pentium III, не только включен в Pentium 4, но и существенно расширен. К имевшимся 70 командам добавлено еще 144. Напомним, что SIMD-инструкции (Single Instruction Multiple Data — "одна инструкция над многими данными") производят арифметические операции над несколькими (более чем двумя) операндами. Прежние команды SSE позволяли обработать за раз четыре пары вещественных чисел одинарной точности (восемь 32-битных чисел с плавающей запятой). Другие типы данных SSE не признает. Команды, появившиеся в SSE2, могут работать с двумя парами вещественных чисел двойной точности (четырьмя 64-битными числами с плавающей запятой) и целочисленными операндами длиной от одного до 16 байт. Добавлены также новые команды, управляющие кэшированием данных.

Пожалуй, самым важным нововведением в SSE2 следует признать поддержку SIMD-операций над вещественными числами двойной точности. Напомним, что SSE и 3Dnow! работают лишь с операндами одинарной точности, недостаточной для многих инженерных приложений. Пока трудно понять, решатся ли производители "серьезного" ПО активно использовать SSE2, но главный конкурент Intel этот набор инструкций уже оценил. AMD планирует реализовать SSE2 в своих 64-разрядных процессорах Sledgehammer (их производство запланировано на 2001 года), причем о поддержке этими процессорами 3DNow! нам до сих пор ничего не известно. Все это очень похоже на смертный приговор 3DNow!. AMD едва ли сможет добавить в этот набор команд операции над вещественными числами двойной точности. Дело в том, что инструкции 3DNow! хранят операнды в 80-разрядных регистрах математического сопроцессора, и втиснуть в такой регистр два 64-битных числа в принципе невозможно.

…предвидеть результаты всех условных переходов ЦП не может в принципе, поэтому за высокую тактовую частоту флагман Intel расплачивается простоями.

Разработчики программ, выбирая между командами 3DNow! и SSE, скорее всего, предпочтут последние, так как с ними будут совместимы как процессоры Intel, так и ЦП AMD.

СИСТЕМНАЯ ШИНА

Вместе с оригинальным ядром Pentium 4 получил обновленную системную шину (FSB). От FSB процессоров Pentium III она отличается возможностью передавать данные четыре раза за такт (Intel называет этот режим "Quad Pumped"). Таким образом, даже работая на скромной частоте 100 мегагерц, эта 64-разрядная шина может передавать информацию со скоростью до 3,2 гигабайт в секунду. Напомним, что до сих пор самой быстрой шиной X86-совместимых процессоров была EV6, поставляющая данные современным процессорам AMD в два раза медленнее. Труднее всего Pentium III: по их 133 МГц FSB можно прокачать не больше 1,06 Гбайта/с. Впрочем, даже самая быстрая шина будет простаивать, если память не сможет поставлять данные с адекватной скоростью.



Кристалл Pentium 4 (увеличено).

Pentium 4 подобный дисбаланс не грозит. Пока с этим процессором совместим только новейший чипсет i850, оснащенный двухканальным контроллером памяти RDRAM. Пропускная способность каждого канала при использовании модулей PC800 RDRAM составляет 1,6 гигабайта в секунду. Таким образом, суммарная полоса пропускания ОЗУ достигает внушительной цифры 3,2 Гбайта/с (для сравнения: пропускная способность популярной PC133 SDRAM составляет всего 1,06 Гбайта/с).

Подчеркнем, что современные системы с Pentium 4 не работают со SDRAM. Возможно, VIA создаст чипсет для этого процессо-

Таблица 1

	Pentium 4 1,5 ГГц	Athlon 1100 МГц
CPUmark99	92,7	99
FPUmark	5160	6060
CPU/Memory bandwidth	1483	442
SYSMark2000 Office Productivity	186	213
SYSMark2000 Internet Content Creation	205	204
Quake3 demo001	202,6	148,5
Quake3 pumped	138,8	106,5
Unreal Tournament utbench.dem	49,8	46,3
Mercedes–Benz Truck Racing	92,8	63,2
NASCAR Heat	61,5	61,5
MDK2 Hardware T&L	182,3	158,0
MDK2 Software T&L	146,2	142,4
Expendable	77,2	87,2

ра, совместимый со SDRAM или DDR SDRAM. Ходят также слухи, что Intel поддержит эти типы памяти в новом наборе системной логики для Pentium 4, выпуск которого запланирован на середину 2001 года. В любом случае, похоже, что еще минимум полгода Pentium 4 будет совместим только с RDRAM. Можно сколь угодно долго спорить о преимуществах и недостатках этого типа памяти. Отметим лишь два, на наш взгляд, важнейших факта. Во-первых, на сегодня только два канала RDRAM могут обеспечить столь высокую пропускную способность. Если учесть, что Pentium 4 ориентирован на обработку в первую очередь потоковых задач, выбор этого типа памяти выглядит вполне оправданным. Во-вторых, модули RDRAM (RIMM) пока остаются чрезмерно дорогими (на момент написания этих строк RIMM стоил примерно в пять раз дороже, чем PC133 SDRAM DIMM аналогичного объема). Понимая это, Intel проставляет часть Pentium 4 с двумя 64-мегабайтными модулями RIMM. Впрочем, проблему дороговизны RDRAM этот шаг не решает.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Процессор Pentium 4 1,5 ГГц тестировался в системе с материнской платой Intel D850GB, 256 мегабайтами PC800 RDRAM (два модуля RIMM по 128 Мбайт каждый), видеоадаптером ELSA GeForce2 Ultra и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Для сравнения приведены результаты Athlon 1100, протестированного на материнской плате ASUS A7V с 256 мегабайтами PC133 SDRAM, видеоадаптером ELSA GeForce2 Ultra и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A.

Использовалась англоязычная версия операционной системы Windows 98 SE с DirectX 8.0, пропатченная для корректной работы материнской платы. Запускались следующие тесты:

ZD CPUmark 99 — тест целочисленной производительности ЦП, основанный на коде популярных офисных приложений.

ZD FPUmark — тест производительности сопроцессора, измеряющий скорость операций над числами с плавающей точкой.

При помощи пакета SiSoft Sandra 2000 Professional измерялась пропускная способность ОЗУ (тест CPU/Memory Bandwidth).

Тест SYSMark2000 Office Productivity измерял производительность всей системы при выполнении программ MS Word 2000, MS Excel 2000, MS PowerPoint 2000, Netscape Communicator 4.61, Dragon NaturallySpeaking Preffered 4.0, Corel Paradox 9.0 и Corel Draw 9.0

Тест SYSMark2000 Internet Content Creation измерял производительность всей системы при выполнении программ MetaCreations Bryce 4, Avid Elastic Reality 3.1, Adobe Premiere 5.1, Adobe Photoshop 5.5 и MS Windows Media Encoder 4.0.

Производительность процессоров в игровом ПО оценивалась при помощи игр Quake 3: Arena (v1.17) и Unreal Tournament (v4.32), а также демо-версий Mercedes-Benz Truck Racing, NASCAR Heat, MDK2 и Expendable. Все игровые тесты запускались в разрешении 800X600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.

Intel Pentium 4 1.5 гигагерца

Цена	$1000 (ориентировочно)
Тактовая частота ЦП	1,5 гигагерца
Эффективная частота системной шины	400 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	Quad Pumped AGTL+
Конструктив	FC-PGA
Разъем	Socket 423
Кэш первого уровня (данные/инструкции)	8 Кбайт/12000 микроинстр.
Кэш второго уровня	256 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE, SSE2
Производительность	5

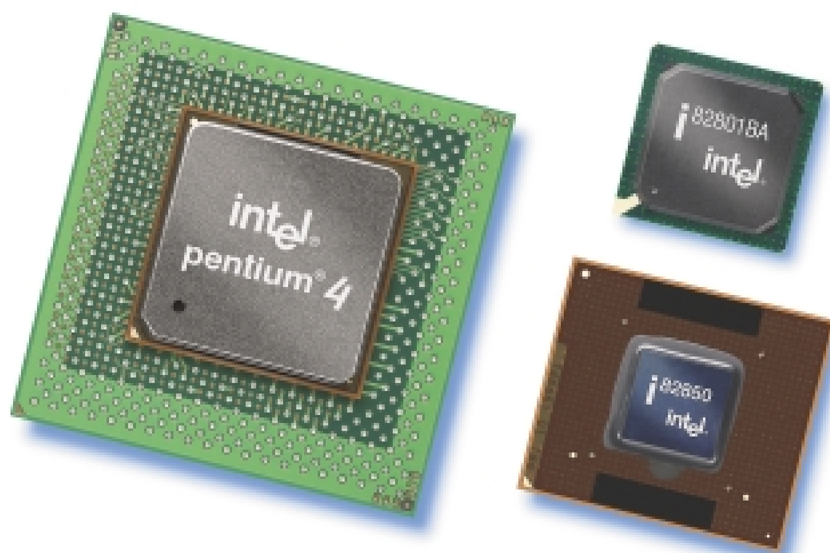
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

Перед тем как приступить к обсуждению результатов тестирования этого монстра, стоит рассказать об окружающих его "железках". Во-первых, Pentium 4 совместим далеко не со всеми старыми материнскими платами. Процессор живет в гнезде Socket 423, отличающемся от Socket 370 (обитель современных Pentium III и Celeron) как размером, так и числом контактов. Словом, полку сокетов на ПК прибыло. Теперь существует три принципиально несовместимых друг с другом процессорных гнезда: Socket A для Athlon и Duron, Socket 370 для Pentium 3 и Celeron, а также Socket 423 для Pentium 4. Более того, век Socket 423 , скорее всего, будет недолог. Насколько нам известно, всего через полгода Intel планирует выпустить обновленную версию Pentium 4, живущую в новом гнезде Socket 478.

Помимо новой материнской платы Pentium 4, как ни странно, нуждается в новом корпусе. Дело в том, что для эффективного охлаждения этого процессора необходимы очень большие радиаторы. Закреплять эти батареи по старинке (на процессорном гнезде) неудобно и опасно: тяжелый кулер может запросто разрушить пластиковый сокет. Поэтому радиаторы для Pentium 4 пристегиваются к специальным пластиковым стойкам, привинченным к корпусу через отверстия в материнской плате. В свою очередь, для крепления этих стоек нужны

Процессор в рабочей обстановке…





… и в семейном кругу.

специальные отверстия в металлической платформе, к которой монтируется материнская плата. В старых корпусах ATX подобные отверстия не предусмотрены, хотя при необходимости их можно просверлить самостоятельно. Кроме того, новый процессор нуждается в специальном блоке питания с двумя дополнительными кабелями, подключаемыми к материнской плате. Таким образом, Pentium 4 трудно признать хорошим кандидатом для апгрейда системы, поскольку менять придется почти все: материнскую плату, память, блок питания и, возможно, даже корпус.

Результаты первых тестов Pentium 4 повергли нас в уныние. В синтетических бенчмарках флагман стабильно отставал от Athlon 1100, стоящего почти в три раза дешевле. Впрочем, обо всем по порядку!

Отставание Pentium 4 от конкурента в тесте CPUmark99 трудно назвать значительным. Вызвано оно, вероятно, куда меньшим объемом кэша данных первого уровня и плохой предсказуемостью ветвлений в бизнес-приложениях. Также Athlon подтвердил звание "лучшего процессора для офиса" в тесте SYSMark2000 Office Productivity, обогнав Pentium 4 во всех программах за исключением системы распознавания речи Dragon NaturallySpeaking Preffered 4.0.

В тесте SYSMark2000 Internet Content Creation оба процессора финишировали одновремен-

Результаты первых тестов Pentium 4 повергли нас в уныние. В синтетических бенчмарках флагман стабильно отставал от Athlon 1100.

но (минимальное преимущество Pentium 4 укладывается в погрешность измерений). Характерно, что Pentium 4 лидировал в Adobe Photoshop 5.5 и MS Windows Media Encoder 4.0, то есть в приложениях, предъявляющих серьезные требования к пропускной способности памяти. В остальных задачах, загружающих ЦП сильнее, первым пришел Athlon.

Говорят ли эти результаты о посредственной целочисленной производительности Pentium 4? На наш взгляд, нет. Очень важно понимать, что все перечисленные выше программы разработаны и скомпилированы без учета особенностей архитектуры NetBurst. По мере совершенствования компиляторов скорость работы целочисленных приложений на Pentium 4 будет расти.

С производительностью в операциях над числами с плавающей точкой (они же вещественные) у Pentium 4 тоже все не так просто. Представители Intel утверждают, что этот ЦП оснащен не менее мощным сопроцессором, чем его предшественники, однако реальные тесты пока это не подтверждают. Во всех известных нам бенчмарках, активно загружающих сопроцессор (FPU), Pentium 4 значительно отставал от работающего на меньших частотах Athlon. Возможно, эти результаты также вызваны плохой оптимизацией кода, однако доказательств высокой производительности FPU флагманского процессора Intel мы пока не нашли. Похоже, что при разработке Pentium 4 инженеры решили пожертвовать производительностью сопроцессора, сделав ставку на новые инструкции SSE2. Эти команды действительно могут значительно увеличить скорость обработки вещественных чисел. Вопрос лишь в том, когда появятся игры, активно использующие SSE2 (и появятся ли они вообще!). Напомним, что первые ЦП с поддержкой SSE (Pentium III) были выпущены два года назад, однако примеров эффективного использования этих инструкций в реальных играх мы не встречали до сих пор.

Признаемся, что после невыразительного выступления Pentium 4 в "серьезных" тестах мы не ожидали от этого процессора рекордных fps в играх. С удовольствием отмечаем, что флагман развеял наш пессимизм. В Quake 3, демо-версии Mercedes-Benz Truck Racing и MDK2 лидерство Pentium 4 было неоспоримым. В Unreal Tournament этот процессор опередил Athlon незначительно, а в заездах NASCAR Heat конкуренты финишировали одновременно. Athlon лидировал лишь в демо-версии Expendable, однако эта игра оптимизирована под 3DNow! и ничего не знает об SSE. В популярном тесте 3DMark2000 первое место снова занял Pentium 4.

Современные 3D-игры оперируют значительными объемами текстур и геометрической информации, нуждаясь в высокой пропускной способности системного ОЗУ. Пока два канала RDRAM обеспечивают Pentium 4 отрыв от процессоров AMD, вынужденных довольствоваться медлительной PC133 SDRAM. В ближайшее время Athlon получит материнские платы с поддержкой DDR SDRAM, и мы станем свидетелями нового этапа битвы процессоров.

СПАСИБО!

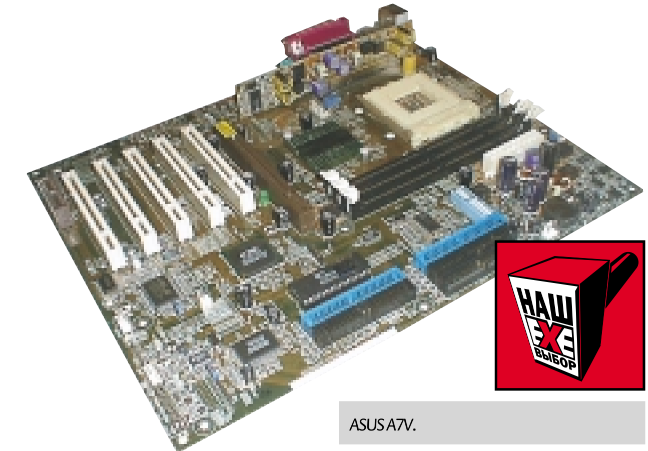
Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность российскому представительству корпорации **Intel** (www.intel.ru) за предоставленную для тестирования систему на базе Pentium 4.

Отдельная благодарность российскому представительству **AMD** (www.amd.ru) и компании **"Пирит"** (115-7101), любезно предоставившим тестовое оборудование.

ДРУГИЕ ГНЕЗДА

В прошлом году мы периодически рассказывали о платах для процессоров Intel, однако на конкурирующих платформах наш бронепоезд еще не останавливался. Устраняем этот пробел. Сегодня на нашем столе шесть претендентов на звание лучшего гнездовья для Athlon и Duron.

Всеволод КИСЕЛЕВ



ASUS A7V.

К сожалению, пользователи современных процессоров AMD не избалованы разнообразием наборов системной логики (чипсетов) для этих ЦП. Почти все материнские платы с Socket A построены на чипсете VIA Apollo KT133. От своего предшественника KX133 он отличается лишь официальной совместимостью с процессорами на базе ядра Thunderbird (Athlon для Socket A и все Duron).

Расскажем о характеристиках нового чипсета от VIA. KT133 состоит из микросхем северного моста VT8363 и южного моста VT82C686A. Первый чип управляет шинами процессора, памяти, а также AGP и PCI. Южный мост, являющийся, по сути, одним из устройств PCI, командует шиной ISA, жесткими дисками и прочей периферией.

VIA Apollo KT133 поддерживает протокол передачи данных AGP 4X и ставшую уже стандартной память PC133 SDRAM. Подобно другим чипсетам VIA, KT133 умеет асинхронно тактировать шины процессора и памяти, позволяя системной шине работать на частоте 100 МГц, а шине ОЗУ — на 100 или 133 МГц (пользователь может выбрать нужную частоту ОЗУ через CMOS Setup). К сожалению, заслуженный AMD 750 (первый чипсет для Athlon) тактирует память и FSB только синхронно, поэтому поддерживает лишь PC100 SDRAM. В результате этот чипсет, совместимый со всеми Athlon и Duron, не может составить конкуренции продуктам VIA, и платы с Socket A на нем встречаются крайне редко.

Вполне естественно, что KT133 поддерживает протокол Ultra ATA/66. Компания VIA уже выпускает обновленную версию южного моста (VT82C686B), совместимую с Ultra ATA/100, однако попавшие к нам платы ее не дождались.

100 ИЛИ 200?

KT133 общается с ЦП по высокоскоростной шине EV6, обученной передавать данные на обоих фронтах тактового сигнала. Таким образом, эта 64-битная шина пересылает за такт не 64, а 128 бит информации. То есть при реальной тактовой частоте 100 МГц эффективная скорость EV6 составляет 200 мегагерц. Поэтому производители материнских плат и чипсета заявляют о поддержке 200 МГц FSB, однако в настройках BIOS такой частоты нет, а коэффициент умножения для Athlon 1 ГГц равен не 5, а 10. Далее мы будем ссылаться на реальную, а не эффективную частоту EV6. Подчеркнем, что KT133 официально поддерживает работу FSB лишь на 100 мегагерцах. Все иные частоты добавлены разработчиками материнских плат, и никаких гарантий работоспособности системы на этих скоростях нет. Заметим также, что KT133 работает нестабильно уже на частотах выше 110 МГц. Поэтому поддержка материнскими платами частот более 112-115 МГц кажется нам излишеством. Таким образом, единственным действенным способом разгона Athlon и Duron остается увеличение коэффициента умножения. Отметим, что у большинства процессоров для Socket A он зафиксирован. Однако эту защиту нетрудно обойти, замкнув несколько контактов на корпусе процессора с помощью проводящего ток клея (в крайнем случае подойдет даже обыкновенный графитовый карандаш).

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

В систему с тестируемой платой устанавливались: процессор Athlon 1000 МГц, 128 Мбайт PC133 SDRAM, видеоадаптер Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro (GeForce 256 DDR) и жесткий диск Fujitsu MPF 3204AH емкостью 20,5 Гбайта. Параметры CMOS Setup мы старались настроить так, чтобы выжать из платы максимальную производительность.

Для чистоты эксперимента перед испытаниями каждой платы заново устанавливались: Windows 98 SE, DirectX 7.0a, видеодрайвер Detonator 6.34 и патчи для системного чипсета.

Производительность ЦП оценивалась с помощью теста ZD CPU Mark99, скорость дисковой подсистемы — посредством тестов Business Disk WinMark и High-End Disk WinMark из пакета ZD WinBench99, а скорость обмена данными между ЦП и ОЗУ изучалась в тесте CPU/Memory Bandwidth из пакета SiSoft Sandra 2000 Professional.

Естественно, мы провели также разведку боем, изучив поведение плат в шутере Quake III: Arena (v1.17) и демо-версии Expandable. Все графические те-

сты запускались в разрешении 800x600 High Color с отключенной синхронизацией с VSYNC и при минимальной кадровой частоте монитора (60 Гц).

ASUS A7V

Цена	$150
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA Apollo KT133
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ ISA/AMR/CNR)	1/5/0/1/0
Число портов USB (в комплекте/ опциональных)	5/7
Тактовые частоты системной шины (МГц)	90, 95, 100-103, 105, 107, 109-111, 113, 115, 117, 120, 125, 130, 133, 135, 137, 139, 140, 143, 145
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	нет
Встроенный интерфейс IDE	два канала Ultra ATA/66 + два канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	1004D

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4.5

Плата комплектуется всем необходимым: описанием на английском языке, диском с драйверами и утилитами, 80-жильным шлейфом IDE и кабелем для подключения дисковода (впрочем, все эти аксессуары поставляются с любой рассмотренной здесь платой, поэтому мы не будем перечислять их в дальнейшем). Кроме того, к ней прилагается планка с тремя дополнительными гнездами USB, позволяющая подключить к плате до пяти USB-устройств.

A7V отличается нестандартным дизайном. Рядом с внешними разъемами портов перпендикулярно основной плате установлена дополнительная мини-плата. На нее вынесены конденсаторы и стабилизаторы подаваемого на процессор напряжения. Таким образом, большинство громоздких элементов, управляющих питанием процессора, убраны от Socket A и не мешают установке кулеров (для крепления самых массивных радиаторов рядом с гнездом процессора предусмотрено четыре отверстия).

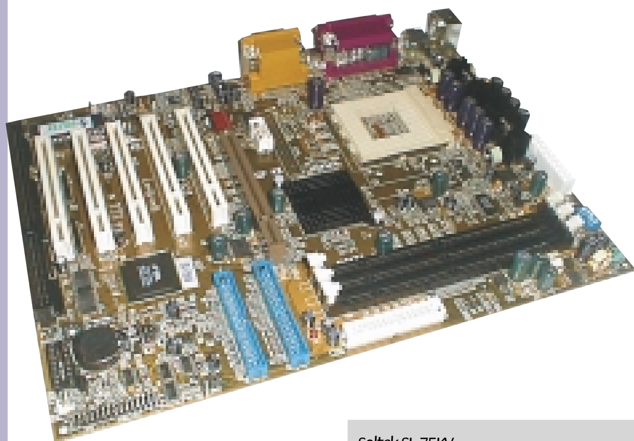
Также на плате интегрирован дополнительный IDE-контроллер Promise PDC20265, совместимый с модным протоколом Ultra ATA/100. Как следствие, на A7V размещено четыре разъема IDE: синие поддерживают передачу данных со скоростью до 100 Мбайт/с (Ultra ATA/100), а черные — до 66 Мбайт/с (Ultra ATA/66). Таким образом, к плате можно подсоединить до восьми IDE-устройств.

Подобно другим молодым "мамам" ASUS, A7V оснащена слотом AGP Pro, способным прокормить даже профессиональные 3D-ускорители, потребляющие до 50 Вт энергии. Наконец, нельзя не отметить обилие расположенных на плате переключателей и перемычек, позволяющих настраивать все мыслимые параметры, полезные для разгона системы. Один из блоков переключателей позволяет выбрать частоту FSB, другой — задать коэффициент умножения для ЦП в диапазоне от 5 до 12,5 с шагом 0,5. Четыре перемычки позволяют вручную установить напряжение питания ЦП в диапазоне от 1,1 до 1,85 В с шагом 0,05 В. Предусмотрен также традиционный для плат ASUS джампер, позволяющий выбрать напряжение питания памяти чипсета, а также шин AGP и PCI (доступны значения 3,35 В, 3,56 В, 3,65 В, причем номинальные 3,3 В отсутствуют).

Несмотря на обилие перемычек и переключателей, пользователь может установить почти все параметры без их помощи: в BIOS реализована уже знакомая нам по предыдущим продуктам ASUS технология программной настройки JumperFree. Она обеспечивает доступ к расширенному набору частот системной шины, однако не позволяет программно изменять коэффициент умножения ЦП. В целом, BIOS дает возможность произвести довольно тонкую настройку параметров платы. К сожалению, не все пункты меню CMOS Setup описаны в руководстве пользователя достаточно подробно, и иногда дополнительные пояснения были бы явно не лишними.

Хотя KT133 поддерживает ISA, на A7V слотов этой шины нет. Их место занял разъем AMR. Мы считаем такую замену не очень удачной, поскольку ISA-адаптеры распространены до сих пор, тогда как платы для AMR все еще очень редки. За мониторинг состояния платы отвечает не южный мост чипсета, а фирменная микросхема ASUS AS99127F.

При тестировании плата работала довольно стабильно и продемонстрировала высочайшие результаты, недосягаемые для конкурентов. (Историческая справка: немецкие танки времен первой мировой (помните, такие железные утюги размером с дом) также назывались A7V. Детище ASUS не посрамило имени, попросту задавив всех соперников.)



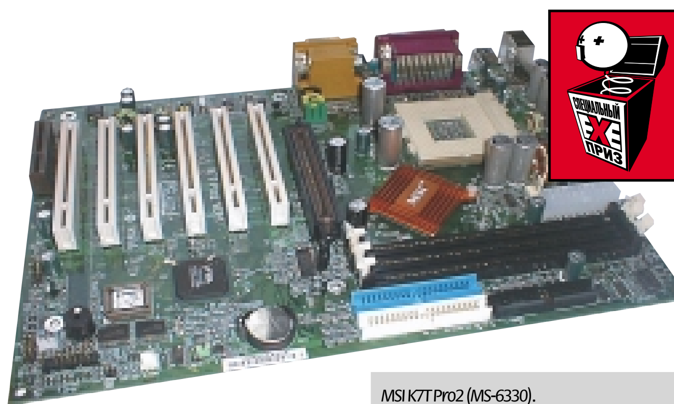
Soltek SL-75KV.

Soltek SL-75KV

Цена	$110
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA Apollo KT133
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ ISA/AMR/CNR)	1/5/1/0/0
Число портов USB (в комплекте/ опциональных)	2/4
Тактовые частоты системной шины (МГц)	72-178 с шагом 1 МГц
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	есть
Встроенный интерфейс IDE	два канала Ultra ATA/66
Версия BIOS	75KV-Q3

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3.9

В коробке с платой кроме стандартных аксессуаров обнаружился дополнительный термодатчик, планка с разъемом последовательного порта RS-232 (хотя логичнее было бы положить крепежную скобу с USB-разъемами), а также CD с программами Symantec WinFax, Norton AntiVirus 2000, Norton Ghost и краткое описание к этому ПО. Эффектная наклейка на коробке SL-75KV уверяет, что комплект этих приложений в США стоит не менее $230. Неприятно удивило отсутствие полноценного руководства пользователя: буклет с красочной обложкой, найденный нами в коробке, содержит краткую информацию по всем современным платам компании Soltek. Установить плату при помощи куцего мануала сможет даже не очень опытный пользователь, однако оптимально настроить парамет-



MSI K7T Pro2 (MS-6330).

ры CMOS Setup ему вряд ли удастся. Более или менее полное описание платы нашлось на диске с драйверами. Пользоваться электронным руководством, на наш взгляд, не очень удобно, поскольку для настройки Setup его приходится распечатывать.

Дизайн платы не отличается новаторством. Разве что на смену стандартному слоту AGP пришел более породистый (и практически ненужный) AGP Pro. В этой связи приятно, что старый добрый разъем шины ISA не заменен модным, но бесполезным слотом AMR. За стабильное питание компонентов платы отвечают десять конденсаторов емкостью 3300 мкФ, причем часть из них находится непосредственно перед гнездом ЦП, мешая установке радиатора. Тем не менее инженеры Soltek нашли место для четырех отверстий, необходимых для крепления массивных радиаторов. На плате также имеются: перемычка, позволяющая установить напряжение, подаваемое на память, чипсет AGP и PCI (возможные значения 3,3 В, 3,4 В, 3,5 В и 3,6 В) и диод, сигнализирующий о наличии питания.

Если система отказывается загружаться, плата молвит о причинах аварии человеческим голосом через спикер. К сожалению, знает она всего пять фраз, да и те только на английском, японском, китайском и испанском. Более того, диагноз сообщается торопливо и всего один раз. Мы не нашли эту функцию достаточно полезной, поскольку не все пользователи нашей страны свободно воспринимают английские фразы на слух, к тому же качество звука и произношения весьма низкое, а громкость "пищалки" оставляет желать лучшего. Плюс к тому существуют более информативные способы информировать пользователя о неполадках в системе, но о них мы расскажем чуть позже.

CMOS Setup платы отличается довольно широким спектром настроек. Особенно интересны параметры "Method in linear function" и "CPU host by linear function", изменяющие (как увеличивающие, так и уменьшающие) базовую частоту системной шины на 1-28 МГц с шагом 1 МГц. Таким образом, SL-75KV позволяет установить любую частоту FSB в диапазоне от 72 до 178 мегагерц. Богатство выбора, конечно, впечатляет, хотя частоты выше 115 МГц и ниже 100 МГц едва ли могут быть полезны при разгоне. Отсутствие на плате перемычек, регулирующих вольтаж процессора, компенсируется возможностью задать напряжение программно (через CMOS Setup) в диапазоне от 1,5 до 1,85 В.

При тестировании плата продемонстрировала весьма неплохие показатели, почти вырвавшись в лидеры, однако невысокая стабильность результатов (иногда разброс в показаниях составлял до 10%) нас расстроила. Заядлых любителей разгона SL-75KV, лишенная настроек коэффициента умножения, едва ли привлечет, поэтому широкие возможности регулировки напряжения, по сути, теряют смысл.

MSI K7T Pro2 (MS-6330)

Цена	$115
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA Apollo KT133
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/6/0/0/1
Число портов USB (в комплекте/опциональных)	2/4
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100-166 с шагом 1 МГц
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	есть
Встроенный интерфейс IDE	два канала Ultra ATA/66
Версия BIOS	1.8

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4.3

Экипирована плата достаточно скромно: помимо обязательного джентльменского набора в коробке прячутся описание и наклейка к системе D-LED, а также стикер на корпус ПК с эффектной надписью "Geared by MSI". Описание платы составлено довольно подробно, а прилагаемый диск кроме драйверов содержит массу дополнительных полезных утилит.

При инсталляции платы мы обратили внимание на то, что слоты памяти расположены очень близко к разъему AGP, поэтому при необходимости установить модуль DIMM приходится вынимать видеоадаптер. Между разъемами параллельного и гейм-портов приютились индикаторы D-LED. По цвету этих четырех биколорных светодиодов можно определить состояние материнской платы и в случае неполадок выявить источник проблем. Мы провели несколько тестов корректности работы D-LED и остались полностью довольны результатами: система четко идентифицировала созданные нами неисправности. Недостаток у D-LED только один: неудобное расположение индикаторов. При сбое пользователю придется снять крышку с корпуса, покопаться в проводах и выгнуть шею, чтобы разглядеть разноцветные огоньки. Стараясь упростить диагностику, разработчики MSI продублировали D-LED системой звукового оповещения, говорящей на двух языках (английском и китайском). К сожалению, насладиться четкой дикцией жителя берегов Темзы или мелодичной китайской речью нам так и не удалось: мурлыкание динамика разобрать довольно трудно. На наш взгляд, определить причину неполадок по цвету индикаторов гораздо проще, чем вслушиваться в бормотание спикера.

K7T Pro2 выпускается в двух конфигурациях: с пятью слотами PCI и одним ISA, либо шестью слотами PCI без поддержки ISA. Нам достался второй вариант платы, хотя первая конфигурация выглядит более актуальной. Большинству наших читателей едва ли когда-нибудь понадобятся все шесть слотов PCI, а вот разъем ISA часто бывает не лишним.

На K7T Pro2 выведено всего две перемычки (сброс CMOS-памяти и выбор языка диагностических сообщений), и все параметры настраиваются только программно. CMOS Setup этой платы порадовал возможностью ввести частоту системной шины вручную. Диапазон частот FSB довольно широк: от 100 до 166 МГц с интервалом в 1 МГц. Однако этот Клондайк остается невостребованным, поскольку северный мост чипсета VIA KT133 работает очень нестабильно уже на частотах выше 112 мегагерц. Разрешено также менять вольтаж процессора в диапазоне 1,5 — 1,85 В и увеличивать до 3,45 В напряжение, подаваемое на компоненты платы (чипсет, память, шины AGP и PCI). Любителей разгона, безусловно, порадует возможность изменения множителя ЦП. В целом, возможности настройки платы произвели хорошее впечатление.

Увы, при выполнении практических заданий K7T Pro2 нас огорчила. Результаты тестов оставляли желать лучшего, да и разброс показателей был заметно выше, чем у остальных плат. Решив дать этой плате еще один шанс, мы обновили ее BIOS, скачав последнюю версию с Web-сайта компании MSI. Операция помогла: результаты платы существенно улучшились. В итоге K7T Pro2 заняла второе место, уступив лишь "танку" A7V. Вывод: MSI K7T Pro2 станет хорошим приобретением как для любителей разгона, так и для пользователей, ищущих быструю и не очень дорогую плату.

MSI K7TM Pro (MS-6340)

Цена	$100
Формат платы	Micro ATX
Чипсет	VIA Apollo KT133
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	2 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/3/0/0/1
Число портов USB (в комплекте/опциональных)	2/4
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100, 102, 104, 106-112
Слот AGP	AGP 4X
Встроенная звуковая плата	есть
Встроенный интерфейс IDE	два канала Ultra ATA/66
Версия BIOS	2.5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4

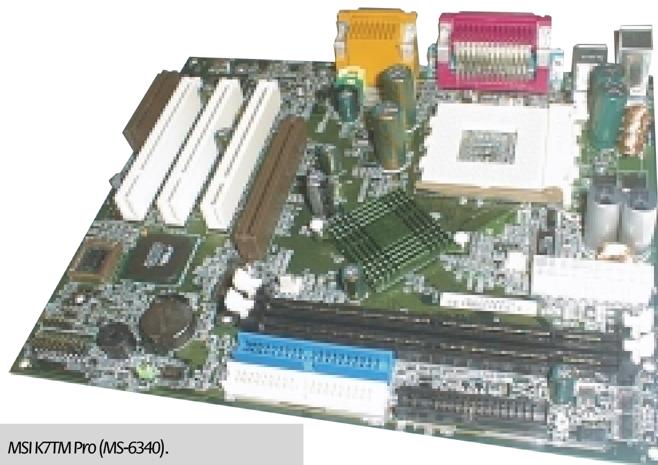
MSI K7TM Pro — младшая сестра K7T Pro2 (литера "M" указывает на формат Micro ATX). Укомплектована она скромно: кроме обычного набора аксессуаров в коробке лежал только блестящий стикер "Geared by MSI". Плата снабжена довольно подробным описанием, а на диске с ее драйверами мы обнаружили немало полезных утилит.

Компактный формат Micro ATX не позволяет K7TM Pro похвастаться обилием слотов расширения. Плате достались только два разъема для DIMM-модулей ОЗУ, зато установить в них можно до одного гигабайта памяти (более чем достаточный объем для недорогих современных систем). Слотов PCI у K7TM Pro всего три, причем один из них совмещен с разъемом CNR (установить адаптер можно лишь в один из этих двух слотов). Впрочем, многим пользователям хватит даже столь скромных возможностей расширения. Жаль, что для громоздкого слота ISA места на K7TM Pro не нашлось.

Недостаток площади на плате заставил инженеров MSI разместить два здоровых конденсатора рядом с гнездом Socket A. Трудно счесть это решение удачным, поскольку при установке кулера нам пришлось отгибать эти цилиндры, рискуя оторвать их от платы. Слоты памяти у K7TM Pro, как и у старшей сестрички, расположены слишком близко к слоту AGP, поэтому видеоадаптер мешает установке модулей DIMM. Плата лишена конфигурационных перемычек, и все ее параметры настраиваются только программно.

Богатством настроек MSI K7TM Pro похвастаться явно не может. Существенно разогнать процессор на этой плате довольно трудно (K7TM Pro не позволяет менять множитель ЦП и напряжение его питания). Тем не менее приличия соблюдены: все основные настройки у K7TM Pro имеются. Неплох выбор скоростей FSB: плата позволяет выбрать почти любую частоту в диапазоне 100-112 мегагерц. K7TM Pro порадовала также неплохими возможностями настройки задержек доступа к ОЗУ.

Признаться, серьезных достижений от этой малютки мы не ожидали. Впрочем, K7TM Pro продемонстрировала весьма неплохую скорость, да и работала вполне стабильно. Конечно, до лидера ASUS A7V эта плата явно не дотягивает, зато стоит ощутимо дешевле. А если использовать менее мощный процессор (например Duron 600) и запускать игры в серьезном разрешении (1024X768 True Color), то разница в скорости плат исчезает.



MSI K7TM Pro (MS-6340).

MSI K7TM Pro едва ли порадует любителей разгона, зато отлично подойдет пользователям, ищущим недорогую плату для компактной системы на базе Athlon или Duron.

Abit KT7

Цена	$125
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA Apollo KT133
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/6/1/0/0
Число портов USB (в комплекте/опциональных)	4/4
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100, 101, 103, 105,107, 110, 112, 115, 117, 120, 122, 124, 127, 133, 136, 140, 145, 150, 155
Слот AGP	AGP 4X
Встроенная звуковая плата	нет
Встроенный интерфейс IDE	два канала Ultra ATA/66
Версия BIOS	KT7TL

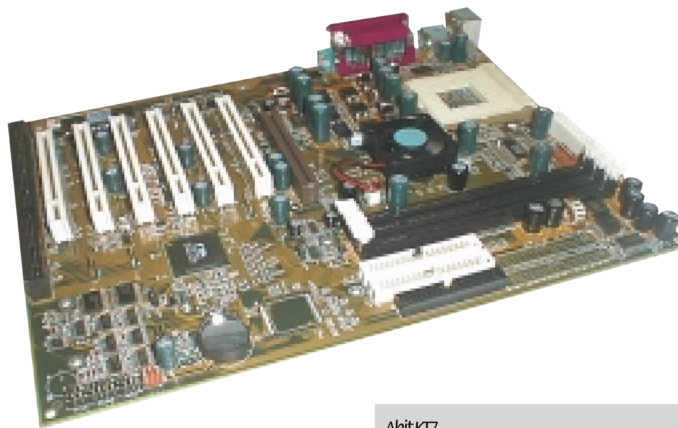
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4.1

Кроме стандартного набора аксессуаров к Abit KT7 прилагается планка с двумя дополнительными разъемами USB (приятный подарок всем заводчикам USB-периферии). Плата отличилась от конкурентов наиболее полным руководством пользователя. Жаль только, что перевода на великий-и-могучий мануал так и не дождался.

Abit славится продуктами для оверклокеров, и мимолетного взгляда на KT7 достаточно, чтобы понять, что эта плата исключением не стала. Разработчики не ограничились пассивным охлаждением микросхемы северного моста, снабдив радиатор вентилятором. На наш взгляд, это решение продиктовано скорее маркетинговыми мотивами, чем реальной необходимостью. По крайней мере радиаторы северных мостов других протестированных нами плат нагревались при работе очень слабо.

Процессорное гнездо находится у самого края платы, и проблем с установкой большинства радиаторов у владельцев KT7 возникнуть не должно. Правда, кулеры GoldenOrb и ChromeOrb, снискавшие популярность у разгонофилов, не дружат с этой платой. Коннектор блока питания также вынесен на край платы, что уменьшает путаницу в проводах и положительно сказывается на воздухообмене. Интересная деталь: рядом с гнездом процессора находится не один, а два разъема для подключения вентиляторов (еще один реверанс в сторону оверклокеров).

На KT7 нет встроенной звуковой подсистемы и слотов AMR/



Abit KT7.

CNR (отсутствует даже разводка под эти компоненты), зато имеется слот ISA. Дизайн платы выдержан в строгих традициях "Jumperless", все ее параметры задаются только программно. Выпускается также вариант этой платы с интегрированным Ultra ATA/100-совместимым IDE-контроллером HighPoint HPT 370. Помимо совместимости с новейшим протоколом, этот чип умеет объединять винчестеры в простейшие массивы (RAID 0 и RAID 1), увеличивая скорость чтения/записи дисков либо дублируя всю хранимую на них информацию.

В BIOS этой платы встроена фирменная технология Soft Menu III, предоставляющая широчайшие возможности конфигурации параметров ЦП. По обилию настроек с KT7 не может сравниться ни одна из рассмотренных сегодня плат. Перечислим лишь основные возможности Soft Menu III: изменение множителя ЦП в диапазоне 5-12,5 с шагом 0,5; установка частоты системной шины в диапазоне от 100 до 183 МГц с интервалом в 1 МГц; точная регулировка напряжения, подаваемого на процессор и компоненты платы. Система настроек KT7 заслуживает самой высокой оценки.

При инсталляции этой платы мы надеялись, что она сможет оказать достойную конкуренцию ASUS A7V. Увы, этих надежд KT7 не оправдала. Плата не только отстала от "танка", но и проиграла малютке MSI K7TM Pro, продемонстрировав средние результаты. Никаких наград Abit KT7 мы присудить не можем, а вот итоговый рейтинг, равный твердой "четверке" с небольшим плюсом, — легко. Если вы ищите плату с отличными возможностями разгона — обратите пристальное внимание на Abit KT7.

Chaintech CT-7AJA

Цена	$100
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA Apollo KT133
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/5/1/1/0
Число портов USB (в комплекте/опциональных)	2/4
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100, 102, 104, 106-112, 114, 116, 120, 124, 127, 127, 130, 133, 140, 145, 150, 155, 160
Слот AGP	AGP 4X
Встроенная звуковая плата	есть
Встроенный интерфейс IDE	два канала Ultra ATA/66
Версия BIOS	7AJA0831

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Плата комплектуется стандартным набором аксессуаров и никаких дополнительных бонусов к ней не прилагается. Англоязычное описание составлено в меру подробно и аккуратно, а на диск помимо драйверов записано множество различных утилит.

Но если комплектация CT-7AJA обычна, то ее компоновка — не совсем. На середину платы вынесен разъем для подключения блока питания, а рядом с ним находится батарейка, обеспечивающая энергией часы реального времени и CMOS-память. Разъем AMR занял место слота AGP, который, в свою очередь, потеснил первый PCI-слот. На плате также нашлось место для все еще небесполезного разъема шины ISA. Стабильное питание компонентов платы обеспечивают 11 конденсаторов емкостью 2200 мкФ, но пространство вокруг процессорного гнезда ими не загромождено, и проблем с установкой большого радиатора у нас не возникло (отверстий для крепежа титанических кулеров на плате нет). Нельзя сказать, что эта плата просто создана для разгона, однако блок двухпозиционных переключателей, позволяющих вручную задать процессорный множитель, на CT-7AJA предусмотрен. Возможно, в будущих версиях платы появятся и другие средства оверклокинга: места под дополнительные блоки переключателей уже зарезервированы.

Настройки CMOS Setup ничем особенным нас не удивили: стандартный набор, не более того. Спектр возможных частот системной шины неплох, однако любителей разгона едва ли порадует отсутствие возможности менять вольтаж ЦП.

При тестировании плата вела себя достойно и не капризничала, показав средние результаты при такой же средней стабильности. CT-7AJA — добротный продукт с очень привлекательной ценой.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования материнские платы:

"Пирит" 115-7101
"Ф-Центр" 472-6401
IPLabs 728-4101
ASBIS Moscow www.asbis.msk.ru

Отдельная благодарность российскому представительству **AMD** (www.amd.ru) и компании **"АМПК-Центр"** (913-2276), любезно предоставившим тестовое оборудование.

Chaintech CT-7AJA.



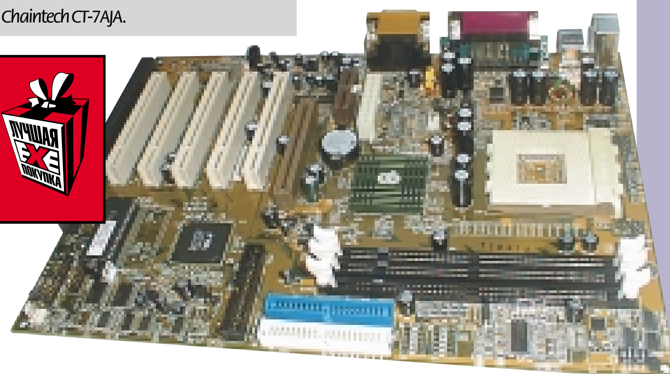


Таблица 1

	ASUS A7V	Soltek SL–75KV	MSI K7T Pro2	MSI K7TM Pro	Abit KT7	Chaintech CT–7AJA
CPU Mark 99	91,0	89,6	89,7	89,4	89	88,7
CPU/Memory bandwidth	437	414	420	396	382	378
Business Disk WinMark	5780	5440	5580	5520	5670	5570
High End Disk WinMark	18200	17600	18000	17700	17800	18800
Quake 3 demo001	119,5	118,2	119,5	117,5	115,0	115,0
Expendable	97,5	95,2	93,2	94,7	91,2	92,6